AUTHORISED COLLECTION

FINAL FANTASY® VIII

LA GUIDA STRATEGICA UFFICIALE

SQUARESOFT®

sommario

CAPITOLO	PAG
1. introduzione	005
2. personaggi	006
3. come giocare	016
4. soluzione	
4.1 GARDEN DI BALAMB	030
BALAMB TOWN	034
CAVERNA DI FUOCO	036
DOLLET	037
LA SERA DEL DIPLOMA	040
IN TRENO VERSO TIMBER	041
LAGUNA - PRIMO SOGNO	042
CAMPAGNA PRESIDENZIALE	043
TIMBER	045
LAGUNA - SECONDO SOGNO	048
GARDEN DI GALBADIA	049
DELING CITY	052
TOMBA DEL RE SENZA NOME	054
IL TIRATORE SCELTO	055
4.2 LAGUNA - TERZO SOGNO	058
PRIGIONE DISTRETTO D	059
BASE MISSILISTICA DI GALBADIA	062
IL SALVATAGGIO DEL GARDEN DI BALAMB	064
NORG	066
FISHERMAN'S HORIZON	067
IL CONCERTO ALL'APERTO	069
ROVINE DI CENTRA	070
BALAMB TOWN	071
GARDEN DI TRABIA	072
LA BATTAGLIA DEI GARDEN	073
GARDEN DI GALBADIA	074
4.3 LA CASA DI EDEA	076
LAGUNA - QUARTO SOGNO	077
NAVE DEI SEED BIANCHI	077
ESTHAR	079
LAGUNA - QUINTO SOGNO	081
ESTHAR CITY	083
ESCURSIONE: TEAR'S POINT	086
L'AVVISTAMENTO DELLA LUNATIC PANDORA	087
SULLA LUNA	092
LAGUNAROCK	095
IL PALAZZO DELLA STREGA	097
LA CASA DI EDEA	098
ESCURSIONE: ISOLA DI KYACTUS	099
ESCURSIONE: ISOLA DI RICERCA SOTTOMARINA	099
IL PRESIDENTE DI ESTHAR	101
LA MISSIONE LUNATIC PANDORA	102
4.4 LUNATIC PANDORA	104
SALA DI INIZIAZIONE	105
I PORTALI	106
LAGUNAROCK	107
IL CASTELLO DI ARTEMISIA	107
5. junction	
GUARDIAN FORCE	114
ABILITÀ	120
MAGIE	125
6. mostri	130
7. oggetti	162
8. carte	174
9. segreti	184
10. indice	194

INTRODUZIONE
PERSONAGGI
COME GIOCARE
SOLUZIONE
JUNCTION
MOSTRI
OGGETTI
CARTE
SEGRETI
INDICE

Benvenuto nel mondo di Final Fantasy VIII, un mondo di tecnologie avanzate e straordinarie magie. Un mondo precipitato nel caos.

Galbadia, Balamb e le vicine regioni hanno vissuto in pace per quasi due decadi. Le tre accademie militari del pianeta, dette Garden, hanno brillantemente istruito generazioni di mercenari d'élite. Questi soldati, o SeeD, svolgono missioni in varie zone, proteggendo le comunità più deboli. Ora, mentre gli studenti che stanno per diplomarsi al Garden di Balamb affrontano il loro ultimo esame, **l'ombra della guerra si spande sull'intera regione.**

Guidate da una malvagia strega, le armate Galbadiane invadono i paesi vicini e minacciano di allargare il proprio dispotico dominio a tutto il pianeta. Uno sparuto gruppo di guerrieri del Garden di Balamb dà inizio a un tentativo apparentemente senza speranza di limitare l'avanzata del male da Galbadia. Non appena si immergono nella loro avventura, una drammatica storia dalle epiche proporzioni comincia a svelarsi. Giusto o sbagliato, amico o nemico, niente sembra più chiaro come dovrebbe essere. I giovani SeeD sono intrappolati in un conflitto che li cambierà per sempre... **il mondo non sarà mai più lo stesso.**

Final Fantasy VIII è un'immensa esperienza di gioco di ruolo che **ti lascerà senza fiato** mentre i tuoi eroi si aggirano in un dungeon, affrontano i più feroci mostri o visitano antiche rovine. Final Fantasy VIII ti permetterà di **conoscere il potere della magia**, osservare futuribili scenari al di là di ogni immaginazione e scoprire i sentimenti nei luoghi più impensabili. Riuscirai anche a trovare nuovi amici quando meno te lo aspetti e contribuirai a districare il mistero di una grande civiltà.

L'avventura della tua vita ti aspetta!

Squall Leonhart

L'eroe taciturno dell'avventura ama considerarsi un solitario. Immerso in una posizione di responsabilità, tuttavia, è capace di mostrare sorprendenti capacità di comando, che gli valgono la più fiera fedeltà di chi lo circonda.

Abilissimo con il suo Gunblade, Squall è senza dubbio il più promettente cadetto SeeD mai addestrato. La sua scuola, il Garden di Balamb, ripone grandi speranze in questo laconico e coscienzioso studente. Squall viene superato di rado, se non mai, dal suo compagno di studi Seifer, che lo considera il suo eterno rivale. Dato il suo buon senso, Squall non ricorrerebbe mai a pratiche scorrette per raggiungere i propri obiettivi, a differenza di Seifer. Eppure dimostra scarso orgoglio in merito ai suoi successi e sembra voler soffocare ogni allegria o sentimento che possa legarlo al prossimo. Deve esserci qualche ragione profonda alla base di questo distacco che egli conosce ormai da anni.

Sebbene introverso, Squall non rifugge certo i propri doveri. Così come non gradisce assumere il comando, è il primo ad assicurarsi che i compiti assegnati vengano svolti. La sua mente aperta e il suo senso di responsabilità gli garantiscono la fiducia e la stima degli altri. È piuttosto popolare al Garden di Balamb e, sebbene tutti concordino su quanto Squall sia un ragazzo difficile, insegnanti e studenti lo apprezzano e lo ammirano. Così, controvoglia e quasi senza accorgersene, intorno a lui nascono amicizie profonde... E sebbene Squall cerchi in tutti i modi di rimanere distaccato, imparerà come un animo sleale possa cambiare molte cose... magari anche il destino del mondo.

SQUALL LEONHART

Età:	17
Altezza:	177 cm
Occupazione:	Cadetto SeeD
Arma:	Gunblade
Residenza:	Garden di Balamb

Seifer Almasy

Cadetto SeeD dalle straordinarie abilità di combattimento, Seifer non gradisce sottomettersi all'autorità. È estremamente ambizioso e non permette a nessuno di porsi fra lui e i suoi obiettivi...

Guerriero spavaldo e baldanzoso, Siefer è in continuo attrito con il suo compagno d'allenamento e rivale, Squall Leonhart. Anche se è un brillante soldato, la sua consapevole mancanza di disciplina e la sua crudeltà non fanno di lui un candidato SeeD ideale. Invece di eseguire gli ordini, Seifer ama prendere decisioni proprie e fare di testa sua. Sembra essere assolutamente refrattario ai rimproveri dei suoi superiori. Infatti, non riconosce alcun comune mortale come suo pari. Inutile dire che, sebbene il suo coraggio in battaglia sia ammirato da tutti, Seifer non è esattamente lo studente più amato del Garden di Balamb.

Nonostante sia spesso criticabile, la risolutezza di Seifer sembra attirare le persone che ammirano il suo stile autoritario. Infatti, i suoi due amici per la pelle e compagni di studio, Raijin e Fujin - che formano il comitato disciplinare del Garden di Balamb - seguono con entusiasmo ogni suo ordine. Ignorano però beatamente le manie di grandezza da cui Seifer è afflitto... e dove queste potrebbero portare l'irrequieto giovane...

Guidato da un'oscura passione, Seifer cerca il potere. Adora stare al comando, specie di altre persone, e non teme il rischio. Seifer detesta il dovere: le sue aspirazioni lo conducono a qualcosa di più alto. Seifer disprezza i suoi compagni - perfino Squall, che potrebbe essere considerato l'unico suo pari sul campo di battaglia. Sebbene il fato sembri volerli separare in fretta, le loro strade torneranno a incrociarsi. Il destino di questi giovani guerrieri appare inesplicabilmente collegato e potrebbe cambiare il futuro del mondo...

SEIFER ALMASY

Età:	18
Altezza:	188 cm
Occupazione:	Cadetto SeeD
Arma:	Gunblade
Residenza:	Garden di Balamb

Quistis Trepe

Appena più grande del suo cadetto più promettente, Squall Leonheart, l'istruttrice SeeD Trepe è in ogni caso una figura silenziosamente autoritaria. È un'eccellente lottatrice e un sincero alleato. Ella vorrebbe segretamente essere qualcosa di più per Squall, ma egli pare non volersene proprio accorgere.

L'esile Quistis si è iscritta al Garden di Balamb a soli 15 anni, ha superato gli esami SeeD con risultati brillanti ed è rimasta a insegnare nella sua stessa scuola. Sempre interessata a capire i più sottili meccanismi che regolano il mondo e felice di condividere la sua esperienza con gli altri, ella sembra essere nata per insegnare. E anche se la sua maestria sul campo di battaglia lascia atterriti, Quistis è una persona amichevole e sa mantenere sempre la calma. Dare ordini e tenere a bada studenti cocciuti sembra costarle molto, anche se lei cerca di non darlo a vedere.

Per via della sua autorità e della sua riservatezza, in pochi riescono a considerarla come la giovane donna che è. Costretta a rimuginare in solitudine su problemi e paure, forzatamente distante dai suoi studenti per via del grado superiore, Quistis non lascia trasparire emozioni, ma non si tarda a capire che le piacerebbe sviluppare rapporti più profondi con le persone che le stanno accanto, specie con Squall. Ciò nonostante rinuncia a compiere mosse spavalde e mantiene invece il suo ruolo. Ne risulta che è spesso lunatica e persino depressa, a volte.

Considerando la sua carriera al Garden di Balamb, non stupisce il fatto che Quistis si senta a scuola come a casa sua. Dimostra grande attaccamento al Garden e ai precetti SeeD. Quando il suo mondo va in subbuglio, Quistis fatica a raccapezzarsi. Combatte coraggiosamente... ma cosa avrà in serbo per lei il destino in un ambiente così radicalmente modificato?

QUISTIS TREPE

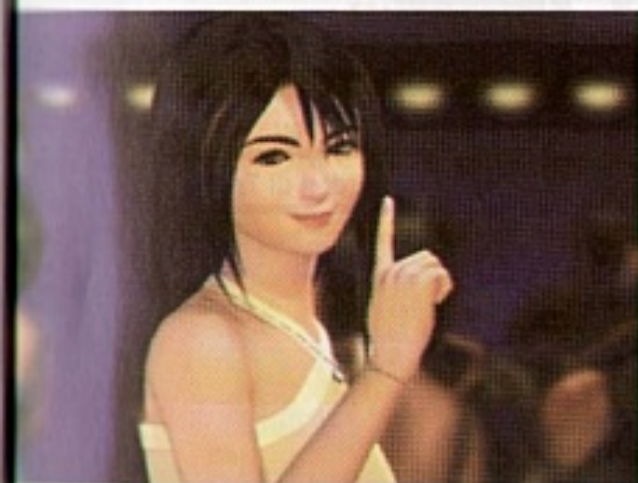
Età:	18
Altezza:	172 cm
Occupazione:	Insegnante SeeD
Arma:	Frusta
Residenza:	Garden di Balamb

Rinoa Heartilly

Questa ragazza bellissima e brillante fa strage di cuori dovunque vada. Rinoa è alla guida di uno dei vari gruppi di resistenza che si oppongono all'invasione di Galbadia. Di tanto in tanto, la sua tempra finisce per metterla in collisione con gli altri...

Rinoa è un'abile combattente e una vera amica. La lealtà non le manca, sa essere schietta e mostra un forte senso di giustizia. Abituata a comandare un gruppo di ribelli, a volte diventa scontrosa, ma non mette mai l'ambizione personale prima dei suoi nobili obiettivi. Per via del suo innegabile fascino, nessuno riesce a rinfacciarle la sua eccessiva franchezza.

Anche se non è un SeeD, Rinoa è dotata di grandi abilità di combattimento e ha una buona esperienza sulle cose del mondo. Sembra che abbia viaggiato molto e goduto di un'educazione molto aperta. Il suo migliore amico e compagno è un bellissimo cane marrone e bianco, Angelo. Anche se non è esuberante come alcuni dei suoi amici, Rinoa è spiritosa e sempre capace di sollevare il morale ai suoi amici. Non si arrende mai e va in fondo a ogni problema; persino Squall fatica a impedirle di fare breccia nel suo cuore.

Nonostante il suo successo, questa espansiva giovane talvolta si interroga sul proprio destino. Teme di non riuscire ad amalgamarsi ai suoi amici SeeD e di poter fare gruppo con loro, poiché non è stata addestrata ad affrontare le cose alla loro maniera. Tuttavia, Squall e gli altri la rassicurano; dopo averla conosciuta, nessuno di loro riuscirebbe a vederla andare via.

RINOA HEARTILLY

Età:	17
Altezza:	163 cm
Occupazione:	Leader resistenza
Arma:	Blast Edge
Residenza:	Timber

Angelo

Il più leale e fidato amico di Rinoa è un cane bianco e marrone. Metà pastore tedesco e metà collie, Angelo è per Rinoa un'insostituibile guardia del corpo.

Sebbene sia amichevole di natura, è sospettoso verso gli estranei e rimane in disparte per la maggior parte del tempo. Durante i combattimenti o quando la sua padrona è in pericolo, Angelo corre in suo soccorso. È ben allenato e, con un po' di attenzione e di cura, può fare miracoli in battaglia. Determinato come la sua proprietaria, questo amico a quattro zampe va e viene come meglio crede.

ANGELO

Età:	2
Altezza:	55 cm
Occupazione:	Amico di Rinoa
Arma:	Artigli e denti
Residenza:	Timber

Selphi Tilmitt

Selphie è un'allegra studentessa in visita dal Garden di Trabia. La sua euforia e il suo modo di fare spensierato riescono a infondere buonumore nei suoi compagni e, data la sua esuberanza, Selphie non va sottovalutata in combattimento.

Squall incontra questa briosa ragazza al Garden di Balamb, dove Selphie spera di superare l'esame pratico per diventare SeeD. Non tarda a fare del Garden casa sua e si trova perfettamente a suo agio anche con i più seriosi compagni di corso. L'inarrestabile allegria e l'innocenza di Selphie sembrano fuori luogo in un'accademia militare e in tempo di guerra, però sono proprio queste qualità che aiutano ad alleggerire la tensione nei momenti spiacevoli. Invece di farla finire nei guai, la leggiadria di Selphie è spesso utile per fornire un approccio alternativo ai problemi.

La gentile Selphie non finisce mai di stupire i suoi amici. Snella e agile, è conosciuta per la sua abilità di movimento negli spazi stretti. Anche se è molto effervescente, non è insubordinata ed esegue gli ordini con il suo amabile modo di fare. Ha appresso le tecniche del Shinobou in tenera età e non rifiuta mai una sfida. Il fatto che talvolta appaia beatamente inconsapevole della gravità di una situazione riesce spesso a sollevare lo spirito dei suoi compagni. La sua presenza è accolta di buon grado da tutti, dato che sa offrire amicizia sincera e compagnia piacevole.

SELPHIE TILMITT

Età:	17
Altezza:	157 cm
Occupazione:	Cadetto SeeD
Arma:	Shinobou
Residenza:	Garden di Trabia

Zell Dincht

Zell è un brillante guerriero di arti marziali pieno di irrefrenabile energia, ed è molto apprezzato al Garden di Balamb. È di carattere socievole e aperto, anche se un po' impulsivo.

Cresciuto nella vicina Balamb Town, Zell si è iscritto al Garden a 13 anni e ha sempre sognato di diventare un soldato come suo nonno; non a caso, le sue qualità di combattente sono fuori di dubbio. Capace di vibrare pesanti fendenti al nemico, Zell non sfigura in nessuna squadra. Purtroppo, il suo temperamento lo porta troppo spesso ad agire prima di pensare e ciò non gli permette di diventare un capo eccezionale. Coraggiosamente, si getta nella battaglia senza pensare alle conseguenze. Data la sua natura irrequieta, Zell è un uomo d'azione, non di meditazione. La sua carica infinita mette a volte a repentaglio lui e gli altri, ma la sua onestà e la sua simpatia gli garantiscono il massimo affetto.

I suoi forti principi non sono sopraffatti dalla sua impulsività. Questo combattente di talento potrà non essere il soldato ideale per mettersi in riga, ma mostra un marcato senso di giustizia ed è deciso a perseguire la giusta causa fino alla fine; la sua dedizione per gli amici e la famiglia non tramonta mai. Nello scontro con gli invasori di Galbadia spera di vedere finalmente Balamb libera da ogni oppressione. E le sue reazioni impulsive agli eventi, sorprendentemente, spesso puntano Squall e gli altri nella direzione giusta. A volte può essere anche divertente, oltre che utile, farsi trasportare dalle bizzarre idee di Zell.

ZELL DINCHT

Età:	17
Altezza:	168 cm
Occupazione:	Cadetto SeeD
Arma:	Guanti
Residenza:	Balamb Town

Irvine Kinneas

Un attraente, spensierato damerino, Irvine è il miglior tiratore scelto di tutti e tre i Garden. Irvine è un solitario dalla lingua sciolta e dal grande fascino.

La sua natura contraddittoria lo rende una specie di enigma. Eccellente nel suo ruolo, passa parecchio tempo da solo e, di primo acchito, non sembra troppo socievole con il prossimo. Questo cecchino non sembra entusiasta di doversi aggregare al gruppo di Squall durante le loro visite a Galbadia, non ama discutere le strategie e preferisce apertamente la compagnia femminile. Irvine ci sa fare con le ragazze: le sue abilità di seduttore riescono a far dimenticare qualsiasi dispiacere. Gli piace stare con le ragazze della piccola squadra di Squall, ma riesce anche a nutrire rispetto verso gli altri ragazzi.

Irvine è molto più serio di quanto non sembri. Ha fiducia in Squall e si gode l'avventura. Abituato alla pressione e alla responsabilità unica del cecchino, Irvine riesce a lasciarsi andare tra i suoi nuovi amici e supera il suo innato timore di fallire. Potrebbe persino trovare nella vita uno scopo diverso dalla ricerca della felicità in forma femminile. A questo proposito, tuttavia, il suo consiglio da esperto è da tenere in alta considerazione. Alla fine dei conti, Irvine dona un rinnovato slancio alla vita dei suoi nuovi amici e ottiene in cambio un sottile mutamento di vedute.

IRVINE KINNEAS

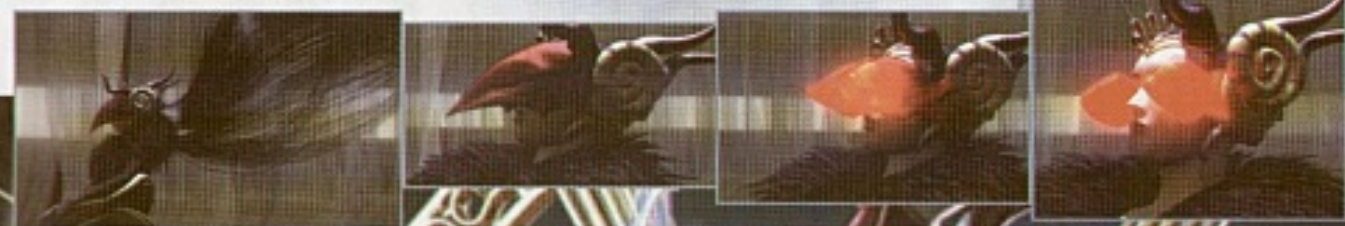
Età:	17
Altezza:	185 cm
Occupazione:	Tiratore
Arma:	Fucile
Residenza:	Garden di Galbadia

personaggi

Edea

Questa potente strega è il principale nemico di Squall e rappresenta il male in carne e ossa. Edea prova uno straordinario disprezzo per i comuni mortali e i loro problemi. Le sue origini sono avvolte nel mistero, ma il suo obiettivo finale appare chiaro: conquistare il mondo.

Quando Galbadia iniziò a invadere i paesi vicini, questi non vennero soltanto colti di sorpresa, ma non riuscirono neppure a spiegarsi il motivo dell'aggressione. Recentemente sono state diffuse voci secondo cui la strega Edea sia alla guida delle truppe Galbadiane. Sembra che le stia controllando per espandere le proprie conquiste; Squall e i suoi amici potranno presto confermare questi sospetti... Considerati i tremendi poteri di cui Edea dispone, sarebbe sorprendente se la battaglia dei nostri giovani eroi contro la strega non fosse qualcosa di epico. Incontreranno una fredda, composta avversaria con scarsa considerazione e tolleranza per l'umanità. Edea soggioga senza pietà qualsiasi individuo abbastanza stolto e sventurato da attirare la sua attenzione. Se uno dei suoi subalterni dovesse fallire, lei lo eliminerebbe senza esitazione. In un certo modo ella sembra avere controllo persino sui mostri che perseguitano il mondo.

La singolare, imbronciata bellezza di Edea è accresciuta dal suo eccentrico stile nell'abbigliamento. Ha uno spiccato senso drammatico e sa come fare colpo. Attraverso apparizioni pubbliche attentamente studiate, riesce a manipolare sia scagnozzi che nemici, rimanendo sempre irraggiungibile. In una corsa contro il tempo, Squall e i suoi devono cercare di scoprire il mistero del passato di Edea; non hanno idea di quali sorprese li attendano in questo cammino...

EDEA

Età:	Sconosciuta
Altezza:	Sconosciuta
Occupazione:	Strega
Arma:	Nessuna
Residenza:	Sconosciuta

Cid Kramer

Il preside del Garden di Balamb non porta bene i suoi anni. Pare essere eroso da qualche preoccupazione che lo tiene in qualche maniera distaccato dalle sue mansioni quotidiane. Ciò nonostante, riesce ugualmente ad aiutare Squall e i suoi in più di un'occasione.

Il capo dell'accademia è un po' un mistero per Squall. Palesemente stressato, Cid sembra avere a che fare con demoni interiori oltre che con i vari aspetti della conduzione della scuola. È a tal punto sconvolto e inquieto che i normali studenti non riescono mai a vederlo. Sempre nervoso, raramente riesce a rilassarsi. La vita di tutti i giorni al Garden di Balamb scorre senza che la presenza di Cid risulti particolarmente evidente. Qualsiasi perplessità lo affligga, comunque, non inficia la sua capacità di giudizio. Al di là delle apparenze, il preside Cid nutre un sincero interesse in ciò che accade; rimane informato sulle vicende correnti ed è più furbo di quanto non sembri.

Cid Kramer è noto per i suoi validi suggerimenti e potrebbe sicuramente fornire a Squall informazioni preziose. Tuttavia, il gruppo non riesce a capire il suo ruolo e le sue intenzioni; Cid non dice mai una parola più del necessario. Per questo motivo, i SeeD ci metteranno un po' a capire cosa lo assilla. Forse Cid ricopre un ruolo più importante di quello che si crede negli eventi riguardanti il Garden di Balamb. Egli è senza dubbio qualcosa di più del bizzarro signore che il mondo pensa che sia.

CID KRAMER

Età:	40
Altezza:	Sconosciuta
Occupazione:	Preside
Arma:	Nessuna
Residenza:	Garden di Balamb

Fuijin

Fujin si distingue dalla massa del Garden di Balamb in quasi ogni campo.

Grigia di capelli e severa nella postura, è spesso insieme a Raijin e nelle vicinanze di Seifer Almasy. La sua aria bellicosa è acuita dai suoi secchi ordini e dalle sue robotiche esclamazioni. Meglio non scherzare con lei, che è anche uno dei due devoti seguaci di Seifer. È pronta a tutto per il suo leader, ma non sembra avere troppo interesse per i fatti del mondo.

FUJIN

Età:	17
Altezza:	Sconosciuta
Occupazione:	Com. Disciplinare
Arma:	Spada Missile
Residenza:	Garden di Balamb

Raijin

Questo grosso, muscoloso bulletto non esita a menare le mani.

Quale membro del famigerato comitato disciplinare del Garden di Balamb, riesce a trovare molte scuse per farlo. Raijin adora minacciare gli studenti e stuzzica Squall continuamente. Non è un combattente scorretto e sebbene sia dotato di una certa furbizia, non rifiuta mai una sfida. Raijin obbedisce unicamente agli ordini di Seifer, per il quale stravede; ammira molto anche la sua collega, Fujin. Raijin e Fujin sono infatti le fidate spalle di Seifer; gli sono ciecamente fedeli e si considerano i suoi unici amici. Seguirebbero il loro idolo ovunque.

RAIJIN

Età:	18
Altezza:	Sconosciuta
Occupazione:	Com. Disciplinare
Arma:	Asta
Residenza:	Garden di Balamb

Laguna Loire

Da leader naturale, Laguna tende a gettarsi nella mischia senza pensarci troppo. Combatte per i suoi ideali ed è uno scrittore di talento, anche se fatica a trovare la sua collocazione nella vita. Né la battaglia né la penna sembrano soddisfarlo del tutto.

Questo romantico giovane e giornalista part-time cerca ancora la sua strada. Amichevole e disponibile, perennemente imbranato di fronte alle ragazze, Laguna ha scarsa stima di sé. Sebbene non sia di animo bellicoso, è comunque un ottimo stratega e combattente. Impegnato a brancolare nella sua vita, non si rende conto di quanto è popolare... e di quanto la gente lo ammiri. In qualche modo finisce sempre per comandare, una cosa che di certo non gli piace. Dato che si sente molto responsabile per coloro che gli stanno a cuore, il suo scopo è mettere fine a ogni ingiustizia. Gira per il mondo con i suoi migliori amici, Kiros e Ward e i tre guerrieri finiscono nelle situazioni più incredibili. Involontariamente, spianano la strada a Squall, che non hanno mai visto né conosciuto. Allo stesso modo, Squall e i suoi sembrano inspiegabilmente collegati al trio. Perché le avventure di Laguna, Kiros e Ward gli sono così familiari? Si tratta di sogni o realtà? E come mai provano emozioni così forti per ciò che potrebbe essere soltanto un prodotto della loro immaginazione? Nessuno di questi misteri occupa la mente di Laguna mentre si prodiga per i suoi amici e i suoi cari. Gli eventi sembrano semplicemente accadere attorno a lui, guidandolo verso il suo vero destino...

LAGUNA LOIRE

Età:	27
Altezza:	181 cm
Occupazione:	Soldato
Residenza:	Mitragliatrice
Residenza:	Winhill, Galbadia

INTRODUZIONE
PERSONAGGI
COME GIOCARE
SOLUZIONE
JUNCTION
MOSTRI
OGGETTI
CARTE
SEGRETI
INDICE

Kiros

Kiros è un elegante guerriero dalle lunghe membra, con una straordinaria attitudine al combattimento ravvicinato. Esperto in battaglia e capace di far sorridere, è un amico di lunga data per Laguna e Ward.

Come i suoi due compagni, Kiros è tutto tranne che un tipico soldato Galbadiano ed è fin troppo indipendente per l'esercito. Si fida del giudizio di Laguna, comunque, e lo segue dovunque egli intende andare. Insieme, ne hanno passate delle belle e hanno esplorato aree del pianeta sin qui ignote a Squall e ai suoi compagni.

KIROS

Età:	23
Altezza:	191 cm
Occupazione:	Soldato
Arma:	Coltelli
Residenza:	Galbadia

Ward

Armato con un temibile e spesso arpione, il voluminoso Ward fa tremare i nemici. Naturalmente, le apparenze ingannano.

Ward è l'amico fidato di Laguna e Kiros: non è aggressivo e non nutre aspirazioni personali. Al contrario, esorta Laguna ad ampliare la sua autorità. Sebbene occasionalmente critichi le sue gesta, Ward tutto sommato apprezza l'avventura che lo unisce a Laguna e a Kiros. Non si sognerebbe mai di abbandonarli.

WARD

Età:	25
Altezza:	217 cm
Occupazione:	Soldato
Arma:	Arpione
Residenza:	Galbadia

come giocare

Final Fantasy è una grande avventura

Incontrerai persone interessanti, ti farai degli amici e scoprirai un intero nuovo mondo. Questo capitolo ti illustra i comandi e le informazioni di base sul gioco.

Comandi

Puoi interagire con l'ambiente in diverse maniere. I comandi cambiano leggermente a seconda della situazione. Esistono quattro impostazioni di base: per i menu, per i combattimenti, per l'interno degli insediamenti e per la mappa mondiale. Per insediamento si intende una città, un labirinto di grotte, un Garden o persino un'astronave.

COMANDI DEI MENU	
TASTI DIREZIONALI & LEVETTA SINISTRA	Muove il cursore / passa in rassegnale schermate Status Attack & Defense e Elemental Attack & Defense all'interno del menu Junction delle Magie
LEVETTA DESTRA	n/d
START	n/d
SELECT	n/d
TASTO ●	n/d
TASTO ✕	Esegue un comando / apre una finestra nel menu
TASTO ■	Apre la finestra Tecniche Speciali (nella schermata di Status)
TASTO ▲	Annulla
L1 o R1	Passa dal personaggio al G.F. corrispondente
L2	n/d
R2	n/d

COMANDI DEI COMBATTIMENTI	
TASTI DIREZIONALI & LEVETTA SINISTRA	Muove il cursore / seleziona i comandi, i target e gli oggetti
LEVETTA DESTRA	n/d
START	Pausa + mostra aiuto + attiva / disattiva la funzione Vibrazioni*
SELECT	Tenere premuto per far scomparire le informazioni sulla battaglia
TASTO ●	Salta il turno del personaggio attivo
TASTO ✕	Esegue il comando
TASTO ■	Passa in rassegna le finestre Status / incrementa il potere d'attacco dei G.F. mentre si tiene premuto SELECT (solo se il G.F. ha appreso l'abilità "Supporto")
TASTO ▲	Annulla
L1	Attiva / Disattiva la finestra Target
R1	Trigger (es. Gunblade di Squall)
L2+R2	Premere contemporaneamente per fuggire dalla battaglia

COMANDI DEGLI INSEDIAMENTI	
TASTI DIREZIONALI & LEVETTA SINISTRA	Per muoversi
LEVETTA DESTRA	n/d
START	Pausa + attiva / disattiva la funzione Vibrazioni*
SELECT	n/d
TASTO ●	Aprire il menu principale
TASTO ✕	Parla / Esegue il comando
TASTO ■	Parla / Propone una sfida a carte
TASTO ▲	Annulla (cammina se premuto con Tasti Direzionali o Levetta Sinista)
L1+L2+R1+R2	n/d

*Puoi anche attivare e disattivare le vibrazioni tramite l'opzione "Vibrazioni" del sottomenu Configura. Questa schermata è accessibile tramite il menu principale.

CONTROLLI DELLA MAPPA MONDIALE	
TASTI DIREZIONALI & LEVETTA SINISTRA	Per muoversi / dirigere il veicolo
LEVETTA DESTRA	Muove in veicolo avanti /indietro
START	Pausa + attiva / disattiva la funzione Vibrazioni*
SELECT	Seleziona la visuale della mappa (tre ingrandimenti o nessuna)
TASTO ●	Apre il menu principale / accede al ponte**
TASTO ✕	Per salire o scendere da un veicolo
TASTO ■	Muove il veicolo in avanti
TASTO ▲	Muove il veicolo indietro
L1	Ruota la visuale in senso anti-orario
L2	n/d
R1	Ruota la visuale in senso orario
R2	Cambia il punto di vista (PDV)

* Puoi anche attivare e disattivare le vibrazioni tramite l'opzione "Vibrazioni" del sottomenu Configura. Questa schermata è accessibile tramite il menu principale.
** Disponibile soltanto quando viaggi con determinati veicoli.

consiglio

Per resettare il gioco attraverso il controller – Metti in pausa, premi e tieni premuti L1+ L2 + SELECT e, quindi, START.

Fare progressi

Ti troverai a controllare direttamente fino a tre persone alla volta. Questi personaggi attivi rappresentano la tua squadra. Di tanto in tanto, Squall o qualcun altro potrebbe muoversi da solo, oppure potrebbe accadere che la squadra sia composta da due membri. L'avventura si compone di svariati elementi: la squadra andrà in giro, parlerà con le persone, risolverà alcune missioni ed effettuerà combattimenti. La gestione del tuo inventario e dei parametri dei personaggi è un altro aspetto importante del gioco. Tutto questo viene spiegato dettagliatamente nei capitoli "Oggetti" e "Junction". Assicurati di avere bene appresso il meccanismo di Junction di Final Fantasy VIII: è la chiave per il tuo successo.
In certi momenti, assisterai a sequenze cinematiche. Questi bellissimi filmati mostrano passaggi cruciali della storia. Seguili attentamente per capire come si sviluppa la trama.

SCHERMATA 1

Dare il via agli eventi

Ti renderai conto che, per la maggior parte del tempo, i tuoi compiti e le tue destinazioni future appariranno sufficientemente chiare. In certi momenti, tuttavia, ti sarà permesso di vagare per le aree del mondo che ti sono accessibili. Quali siano queste, dipende dal mezzo di trasporto che hai a disposizione. Generalmente, darai il via al successivo evento della storia accedendo a determinate aree. In alcune occasioni, inoltre, dovrai parlare con determinate persone (per continuare con la trama) e interagire persino con le parti inanimate dell'ambiente (per fare progressi). Entrambe queste azioni si effettuano generalmente con il tasto ⭘. Poiché il rilevamento delle collisioni è molto preciso in merito ai punti da individuare per dare il via agli eventi, fai attenzione ed esamina pannelli, interruttori, uscite e via discorrendo. Spesso, dovrai avvicinarti alle cose con una specifica angolazione per ottenere l'effetto desiderato.

Informazioni addizionali

Di tanto in tanto, accendi il terminale di Squall nella classe al 2° piano del Garden di Balamb (**Schermata 3**): vi troverai interessanti informazioni che si accumulano man mano che viaggi per il mondo. Queste informazioni sono proposte sotto forma di brani narrativi, ma anche di suggerimenti utili che potrebbero indirizzarti verso la soluzione di un problema.
La Guida nel menu principale è un'altra preziosa fonte di informazioni. Sebbene la grande quantità di dettagli possa sembrare scoraggiante a prima vista, la Guida merita di essere consultata ogni tanto (**Schermata 4**). Più prosegui nel gioco, meglio comprenderai i vari argomenti trattati. Inoltre, nuove informazioni si aggiungeranno durante i tuoi viaggi.

SCHERMATA 4

Salvare la partita

Aprendo il menu principale e selezionando l'opzione Salva, potrai salvare la partita dovunque sulla mappa mondiale. All'interno degli insediamenti, tuttavia, dovrai trovare un Save Point. Si tratta di globi luminosi piuttosto semplici da individuare sullo schermo (**schermate 1 e 2**). Se ne avvisti uno, avvicinati fino a che non viene visualizzato un messaggio che ti informa che hai trovato un Save Point: a quel punto, apri il menu principale e scegli l'opzione Salva. Puoi trovare altri Save Point anche nascosti nel gioco: puoi individuarli solamente se uno dei tuoi personaggi ha in Junction il G.F. Siren e l'Abilità di Gruppo "Rivelazone" (se tutto ciò suona strano, dai un'occhiata alle sezioni "Abilità" e "G.F." del capitolo "Junction" per saperne di più). Anche se conosci l'esatta posizione di un Save Point nascosto, non puoi utilizzarlo senza questa particolare abilità.

SCHERMATA 2

Dialoghi

Come determinati eventi, anche i dialoghi iniziano generalmente se ti avvicini ad altre persone. Se, per esempio, arrivi alla reception di un hotel, ti verrà automaticamente chiesto se desideri passare lì la notte. Altre persone dovranno, invece, essere interpellate con il **tasto** ⭘. Può capitare che, in seguito, il dialogo prosegua senza necessità di ulteriori pressioni del tasto; nella maggior parte dei casi, comunque, premi di nuovo il **tasto** ⭘ per passare alla battuta successiva. Prova anche a interpellare le persone nuovamente dopo il termine della conversazione: spesso il tuo interlocutore avrà qualcosa da aggiungere. Se hai voglia di giocare a carte, sfida qualcuno premendo il **tasto** ■. Se la persona sfidata ti fornisce la stessa risposta che ottieni premendo il tasto ⭘, significa che si tratta di qualcuno che non gioca a carte.

SCHERMATA 3

come giocare

Livello SeeD e Test

Squall è un SeeD, un mercenario d'élite. La sua scuola, il Garden di Balamb, è fiera di lui e dei suoi pari e si aspetta un comportamento brillante. Il livello SeeD iniziale di Squall è determinato dalla sua performance durante la visita alla Caverna di Fuoco e nel corso della missione a Dollet: questi eventi rappresentano, infatti, il suo esame SeeD pratico all'inizio dell'avventura. Poiché si tratta di missioni militari, la disciplina è la qualità più importante. Dopo questo particolare esame, Squall verrà valutato a intervalli regolari, immediatamente prima di ricevere il suo salario (vedi il prossimo paragrafo). Il livello Seed più alto che puoi ottenere è A, che equivale al livello 31. Ci sono determinati problemi che, se superati, incrementano il rango di Squall. Inoltre, anche il suo comportamento generale verrà tenuto in considerazione; ricorda che un SeeD non è un civile e gli viene, dunque, richiesta una grande esperienza di battaglie...

Un altro modo di incrementare il rango SeeD di Squall è affrontare i Test, accessibili dalla Guida. È previsto un questionario di dieci domande per ciascuno dei 30 livelli (schermata 5): se superi un Test, il tuo livello aumenterà di uno. Puoi affrontare i Test soltanto sino alla soglia del tuo livello corrente: se Squall si trova, ad esempio, al livello SeeD 15, potrai affrontare unicamente i Test 1-15. Questi questionari sono molto utili per imparare i meccanismi del gioco. Dal momento che non ti viene rivelato a quali domande hai eventualmente risposto in modo errato, potrebbe esserti utile tenere nota sia delle domande che delle tue risposte prima di affrontare nuovamente un Test. Una volta passato un certo livello, non puoi sostenere di nuovo quella determinata prova, ma ripassare i Test che hai già superato risulterà di grande utilità per familiarizzare con il gioco. Non c'è limite al numero di tentativi che puoi effettuare per superare un Test.

SCHERMATA 5

Guadagnare denaro

In qualità di SeeD a tutti gli effetti, devi ubbidire alla tua organizzazione mercenaria, che ha sede al Garden di Balamb. La scuola ti corrisponderà un salario per le tue prestazioni. Riceverai i pagamenti regolarmente, dopo essere avanzato di alcuni passi; non farti, però, tentare dall'andare a zonzo per i corridoi del Garden (schermate 6 e 7): è un metodo infallibile per venire declassati. La valuta in vigore è il Guil. Più alto è il tuo livello SeeD, più Guil riceverai come salario.

Puoi anche guadagnare soldi vendendo gli oggetti che trovi nel corso dei tuoi spostamenti... oppure vendendo oggetti più preziosi che puoi elaborare tramite le Abilità di Gruppo dei tuoi G.F (schermata 8). Puoi avere maggiori informazioni sull'elaborazione nel capitolo "Oggetti". Sebbene molti mostri lascino cadere oggetti dopo la battaglia, nessuno di essi possiede denaro.

SCHERMATA 6

SCHERMATA 7

SCHERMATA 8

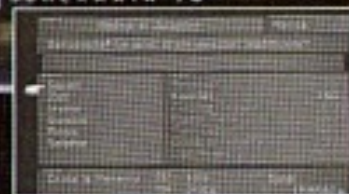
Spendere denaro

Ci sono molti modi di spendere i soldi. Puoi sperperare i tuoi Guil (in ordine ascendente) così...

- Passando una notte in albergo (schermata 9).
- Trasformando le tue armi in un JunkShop (schermata 10).
- Acquistando oggetti nei negozi o dai commercianti individuali.
- Acquistando oggetti speciali, come drink nei pub o magie da determinate Fonti Energetiche (puoi saperne di più sulle magie e sulle Fonti leggendo il capitolo "Junction").
- Affittando automobili o acquistando biglietti dei treni.
- Chiedendo alla Regina delle Carte di diffondere nuove regole (per saperne di più su di lei, vedi il capitolo "Carte").

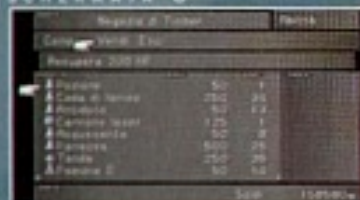
Tutto questo (eccetto gli affari con i venditori ambulanti) può avvenire praticamente in qualsiasi insediamento. Non troverai ovunque tutti i tipi di rivendite, ma la maggior parte delle città possiede un JunkShop e uno o più negozi comuni. Questi hanno a disposizione una vasta gamma di oggetti curativi e di supporto per i tuoi personaggi e altri articoli interessanti. Esistono anche i negozi per animali: qui potrai acquistare oggetti curativi e di supporto per i tuoi G.F. (vedi il capitolo "Junction")... oltre a qualche altra cosa utile. Assicurati di avere con te una buona scorta di questi oggetti di sopravvivenza nella fase iniziale del gioco. Salva la partita e prova gli altri articoli disponibili.

SCHERMATA 9

SCHERMATA 10

Muoversi

All'interno di ogni area, Squall e i suoi amici si spostano principalmente a piedi (Esthar City rappresenta un'eccezione, dato che offre una metropolitana interna chiamata turbolift. Inoltre, a Deling City sono disponibili degli autobus). In questo caso, osserverai la squadra muoversi. Sulla mappa mondiale, quando ti sposti a piedi, vedrai camminare solamente Squall. Come in ogni società tecnologicamente evoluta, esistono diversi mezzi per raggiungere le varie destinazioni della mappa mondiale: puoi camminare, affittare macchine, prendere treni e, più avanti, trovare anche due sorprendenti veicoli volanti. E poi, naturalmente, ci sono i chocobo, i famosi uccelli gialli da cavalcare...

Camminare

Puoi camminare liberamente sulla superficie della mappa mondiale, vagare per le foreste e persino guadare le acque più basse. Quando ti avvicini a un insediamento accessibile, vi entrerai automaticamente. I fianchi delle montagne, i tunnel dei treni e le acque profonde, tuttavia, costituiscono ostacoli troppo ardui da superare a piedi. Se rimani sulle stradine di campagna, non verrai assalito dai mostri; per mantenerti sui sentieri asfaltati, dovrai costantemente correggere la direzione verso Squall è rivolto (tramite i tasti L1 e R1) e, quindi, farlo procedere in avanti (con il tasto direzionale). È molto più semplice, però, dirigere Squall in linea retta verso l'area desiderata, tenendo presente che queste escursioni campestri implicano brutti incontri con i mostri locali (schermata 1). Poiché si tratta di un metodo fondamentale per far crescere i tuoi personaggi (vedi la prossima sezione di questo capitolo), non dovresti evitare questi incontri per partito preso.

SCHERMATA 1

Affittare automobili

Città come Balamb Town, Dollet o Deling City dispongono di automobili che si possono affittare **(schermata 2)**. Potrai, quindi, noleggiare un veicolo (spesso scegliendolo fra vari modelli) e guidare nei dintorni **(schermata 3)**. Le automobili costano generalmente 3.500 Guil; ricorda di comprare anche unità sufficienti di carburante (3.000 Guil ciascuna) presso i negozi dei vari insediamenti. Un messaggio ti segnalerà le unità residue di carburante ogni volta che ne consumerai una. Durante la guida, non puoi essere assalito dai mostri, ma, se preferisci, puoi comunque saltar giù dalla macchina e proseguire a piedi in qualsiasi momento. Quando scendi dal veicolo ed entri in un insediamento, la macchina resta dove l'hai lasciata e scompare solo se ne affitti un'altra in un insediamento differente. Le automobili possono uscire dalla strada, ma non possono penetrare nelle foreste e, come i tuoi personaggi a piedi, non precipitano nei burroni.

SCHERMATA 2

SCHERMATA 3

Prendere i treni

Molte zone del mondo sono collegate da un sistema ferroviario. I treni non raggiungono solamente le città ubicate nei vari continenti **(schermata 4)**, ma si fermano anche negli spazi aperti **(schermata 5)**, generalmente in prossimità di qualche luogo interessante. Puoi trovare tutte le fermate e le destinazioni nella mappa a doppia pagina situata all'inizio di questa guida. Dato che i treni passano di frequente, non dovrai aspettare a lungo per prenderne uno. Un biglietto costa 3.000 Guil. A parte alcuni eventi particolari, non c'è davvero necessità di utilizzare i trasporti su rotaia, anche se un viaggio in treno (a volte) può rivelarsi divertente. I treni sono piuttosto sicuri: se ti capita di ostruire i binari sulla mappa mondiale e un treno sopraggiunge, lo vedrai generalmente fermarsi e fare marcia indietro, senza che il tuo gruppo venga travolto. A parte alcuni eventi particolari, le corse in treno ti proteggono anche dai mostri.

SCHERMATA 4

SCHERMATA 5

Volare

Proseguendo nel gioco, otterrai il controllo di due mezzi volanti molto diversi. Il primo ti permetterà di librarti sull'oceano e attraccare ovunque vi siano spiagge. Il secondo ti darà, invece, una libertà quasi totale sul volo e sugli atterraggi (solo su superfici solide). Questi vascelli non richiedono l'acquisto di carburante.

Prendere i chocobo

Se hai giocato ad altri capitoli della saga di Final Fantasy, conoscerai già i chocobo. Questi amabili uccelli gialli possono essere acchiappati e cavalcati. Ti porteranno in giro per il mondo, superando anche le acque poco profonde a una velocità considerevole e, mentre lo cavalchi, non incontrerai alcun mostro. Tuttavia, non appena scendi, l'uccello scapperà verso casa, lasciandoti solo con te stesso.

I chocobo possono essere recuperati in tutto il mondo in svariati Chocoboschi, riconoscibili grazie alla loro forma circolare **(schermata 6)**.

SCHERMATA 6

Quando entri in un Chocobosco per la prima volta, ti verrà incontro un Chocoboy **(schermata 7)** per segnalarti il livello di difficoltà del Chocobosco: Principiante, Intermedio o Esperto (per avere vita facile, potrebbe convenirti cercare un Chocobosco Principiante la prima volta). Al prezzo di 1.000 Guil, il Chocoboy ti darà un doppio strumento per individuare e chiamare i chicobo (pulcini di chocobo) e ti spiegherà le varie procedure, da seguire per tutti i Chocoboschi:

SCHERMATA 8

Ci sono kochocobo nascosti sugli alberi di ciascun bosco. Devi trovarli con l'aiuto del tuo strumento, il Chocoflauto; esso è formato dal Chocosonar e dal Chocoziner. Il Chocosonar individua il chicobo e il Chocoziner lo fa cadere a terra o tornare sull'albero **(schermata 8)**. Questo procedimento va effettuato nel punto giusto in un certo ordine: devi conoscerli entrambi.

Ci sono da 1 a 5 "punti flauto" in ogni Chocobosco; se chiami i kochocobo in questi punti, ne farai atterrare o risalire sugli alberi un certo numero (dato che potrebbero già essercene sul terreno). Il tuo obiettivo è di capire lo schema dei movimenti degli uccelli in ciascun punto e, quindi, fare apparire e scomparire i kochocobo finché non ne rimarrà uno solo. A questo punto, avvicinati all'uccellino e premi il tasto ○. In questo modo, chiamerai la mamma del kochocobo **(schermata 9)**: puoi ora cavalcarla per la mappa mondiale **(schermata 10)**. Ma non è tutto: prima di andartene, prova a usare il Chocoflauto per scovare il tesoro sepolto nel Chocobosco. Se lo trovi con il Chocosonar e chiami la mamma chocobo con il Chocoziner, l'avrai addomesticata, come ti spiegherà il Chocoboy se lo interpelli subito dopo.

SCHERMATA 9

Ecco come utilizzare gli strumenti: apri il menu Chocoflauto con il tasto ■ e seleziona il Chocosonar. Tieni premuto il tasto ▲ mentre ti aggiri per il bosco. Ascolta attentamente i suoni del Chocosonar e osserva l'oscillazione della barra rossa nella parte bassa dello schermo. Quando il Chocosonar produce segnali in successione e la barra rossa si espande per quasi tutta la sua lunghezza, hai trovato un "punto flauto". Resta dove sei, apri il menu del Chocoflauto e seleziona il Chocoziner; verifica quanti kochocobo si trovano per terra e premi il tasto Square. Ora osserva quanti pulcini risalgono in volo sull'albero o cadono giù e prendine anche nota. Una volta che avrai trovato tutti i "punti flauto" e avrai preso nota di quanti kochocobo salgono o scendono, puoi determinare l'ordine più appropriato per questi punti e quali ti conviene usare. Ad esempio, se non ci sono uccelli per terra e individui un punto che ne fa cadere tre mentre un altro ne fa volare via due, utilizza i due punti in questo stesso ordine. I vari punti flauto ti permettono in sostanza di determinare quale combinazione può portarti all'obiettivo. Esiste generalmente più di una sequenza utile in ciascun bosco. I Chocoboschi Livello Principiante sono i più facili da esplorare, quelli di Livello Esperto sono i più difficili.

SCHERMATA 10

come giocare

Se questa procedura ti sembra troppo complicata, puoi sempre chiedere al Chocoboy di prendere per te un chocobo (ti costerà 1.200 Guil). In questa maniera, però, non avrai la possibilità di addomesticare gli uccelli. Se ti dovesse inoltre capitare di usare il Chocoziner al di fuori dei punti flauto, questo ti verrà rubato e dovrai acquistarne uno nuovo per 700 Guil. Al prezzo di 100 Guil, il Chocoboy ti rivelerà in quale Chocobosco ti trovi e altri particolari. Si tratta in genere di velati suggerimenti. Puoi anche ottenere informazioni generali sui Chocoboschi, sul Chocosonar, sul Chocoziner e sul Chocoboy stesso (niente di importante) per 10 Guil a domanda, o comprare Erba Ghisal per 600 Guil al pezzo. Questa erba potrebbe rivelarsi molto utile più avanti... Quando avrai addomesticato la mamma chocobo di un determinato Chocobosco, il Chocoboy si sposterà altrove.

Come si sviluppano i personaggi

Ognuno dei tuoi personaggi possiede nove statistiche o parametri che possono essere migliorati in varie maniere. Questi parametri sono HP (Hit Points, che indicano l'energia di un personaggio), Forza, Resistenza, Magia, Spirito, Destrezza, Mira e Fortuna. Le statistiche sono indicate in valori numerici, salvo Destrezza e Mira: queste ultime due sono espresse in percentuale e indicano la probabilità di un'esecuzione efficace di una data manovra. Si tratta di dati che stanno alla base della tua potenza in battaglia e sono meglio spiegati nella tabella che segue.

UN PERSONAGGIO INCREMENTA LE SUE STATISTICHE IN MODO PERMANENTE NEL SEGUENTE MODO:

- **Aumentando il livello d'esperienza.**
- **Usando oggetti come HP UP.**
- **Effettuando l'upgrade della sua arma.**
- **Divorando mostri (tramite l'Abilità di Comando "Divora").**

Queste statistiche crescono lentamente (ma continuamente) man mano che i tuoi personaggi aumentano di livello: ciò accade ogni qualvolta venga raggiunto un certo numero di punti esperienza (EXP). L'esperienza acquisita ed eventuali passaggi di livello vengono sempre mostrati dopo un combattimento. Accedi alla schermata di Status dal menu principale per vedere quanti punti esperienza mancano ai vari passaggi di livello. Poiché i parametri crescono molto lentamente, ti converrà dargli una spinta. Ci sono diversi modi per farlo:

UN PERSONAGGIO PUÒ INCREMENTARE LE SUE STATISTICHE ANCHE:

- **Mettendole in Junction con delle magie.**
- **Avendo in Junction determinate abilità.**

I miglioramenti ottenuti tramite Junction di magie e abilità (schermata 1) andranno perduti se queste vengono rimosse (**schermata 2**), o se le magie vengono utilizzate. Il meccanismo è spiegato nella sezione delle magie del capitolo "Junction".

SCHERMATA 1

SCHERMATA 2

Statistiche dei personaggi

Parametro	Funzione	Incrementato dall'oggetto	Incrementato dall'abilità	Incrementato divorando il mostro
HP (Hit Points)	Indica la forza vitale di un personaggio. La perdita dell'intero HP dà luogo a un K.O.	HP UP HP+80%, Bonus HP	J HP, HP+20%, HP+40%,	RubRumDragon (Livello 45+)
FRZ (Forza)	Incrementa il danno inflitto agli avversari con gli attacchi fisici. Più alto è il valore, maggiore sarà il danno che il personaggio può provocare.	FRZ UP, upgrade delle armi	J FRZ, FRZ+20%, FRZ+40%, FRZ+60%, Bonus FRZ	Archeosaurus (Livello 30+)
RES (Resistenza)	Incrementa le difese contro gli attacchi fisici. Più alto è il valore, minore sarà il danno che il personaggio subisce.	RES UP	J RES, RES+20%, RES+40%, RES+60%, Bonus RES	Adamantharth (Livello 30+)
MAG (Magia)	Più alto è il valore, maggiore sarà l'effetto delle magie. Anche la probabilità di assimilare con successo e la quantità di magie assimilate aumentano.	MAG UP	J MAG, MAG+20%, MAG+40%, MAG+60%, Bonus MAG	Behemoth (Livello 40+)
SPR (Spirito)	Determina il grado di danno che il personaggio può sopportare contro gli attacchi magici. Più alto è il valore, minore sarà il danno che il personaggio subisce.	SPR UP	J SPR, SPR+20%, SPR+40%, SPR+60%, Bonus SPR	Molboro (Livello 30+)
VEL (Velocità)	Più alto è il valore, più velocemente la barra ATB del personaggio si riempirà e più rapidamente quest'ultimo potrà agire.	VEL UP	J VEL, VEL+20%, VEL+ 40%	Koyokoyo (Livello 30+)
DST% (Destrezza)	Determina le chance di un personaggio di sfuggire a un attacco fisico. I personaggi con i valori più alti possono schivare i colpi più facilmente.	–	J DST, Eva+30%	–
MIR%	Indica la probabilità che un attacco fisico vada a segno. La precisione aumenta con la percentuale. Viene, comunque, influenzata dal grado di Destrezza dell'avversario.	–	J MIRA	–
FORT	Aumenta la probabilità di andare a segno o trovare oggetti rari, ecc.	FORT UP	J FORT, FORT+50%	–

Valori massimi

Tutti i parametri raggiungono una soglia massima oltre la quale non possono più aumentare. Una volta raggiunto il valore o la percentuale indicata qui sotto, non vi sarà più spazio per ulteriori accumuli. Se, ad esempio, un personaggio possiede già una Forza pari a 255, mettendo in Junction l'Abilità dei Personaggi "FRZ+40%" non otterrai alcun risultato. Al Livello 100 un personaggio non riceve più alcun punto EXP.

LIVELLO	100
HP	9.999
FORZA, RESISTENZA, MAGIA, SPIRITO, VELOCITÀ, FORTUNA	255
MIRA	255%
DESTREZZA	100%

Combattimento

Quando incontri individui ostili o dei mostri, avrà luogo un combattimento. Alcune battaglie sono predeterminate **(schermata 1)**, vale a dire rappresentano uno scontro inevitabile in un preciso momento della storia o in una precisa zona **(schermata 2)**; altre, invece, sono casuali. Vi accederai automaticamente se ti aggiri a piedi per la mappa mondiale per un certo periodo, o quando esplori determinate aree. Alcuni insediamenti sono popolati da mostri solo nel corso di certi avvenimenti; ogni area del mondo è comunque abitata da una sua tipica varietà di mostri. Il capitolo "Mostri" ti dà un'indicazione delle aree in cui è possibile incontrare un dato tipo di avversario, ma non tutte queste indicazioni sono esaustive. Generalmente, ti troverai a lottare contro mostri (da uno a quattro) in ogni combattimento; il tuo obiettivo sarà sempre quello di sconfiggere i nemici riducendo il loro HP a 0.

SCHERMATA 1

SCHERMATA 2

Quando affronti uno o più mostri, lo schermo passa in modalità battaglia. La telecamera girerà, mostrandoti la tua squadra e i tuoi avversari da svariate angolazioni. L'HP dei tuoi personaggi e le loro barre ATB (Active Time Battle, che determinano i turni dei personaggi) sono mostrate nell'angolo in basso a destra dello schermo. Quando la barra è completa, il personaggio può passare all'azione; dopo il suo turno, la barra si svuota e ricomincia a riempirsi.
A volte, i mostri riescono ad assalirti alle spalle all'inizio dello scontro, cogliendo di sorpresa la squadra con un attacco prioritario. Poiché i tuoi uomini si ritroveranno impreparati, accuseranno più danni rispetto a un attacco frontale. In altri casi, sarà la tua squadra a sorprendere i mostri. In tutte le altre occasioni, l'ordine con cui mostri e personaggi agiscono è determinato dalla loro relativa velocità. Un personaggio può agire unicamente quando la sua barra ATB è completa; maggiore è la sua velocità, più velocemente si riempirà la barra. La velocità è determinata dal parametro che porta lo stesso nome e può essere incrementata lanciando "Haste" su un personaggio e mettendo in Junction le Abilità della pagina precedente.
Quando arriva il turno di un personaggio, un menu a finestra appare nell'angolo in basso a sinistra dello schermo. Qui sono raccolte tutte le opzioni disponibili per quel personaggio.

consiglio

Le battaglie si svolgono in tempo reale, ma se imposti il timer dell'ATB su "Attesa" nel menu Configura, i mostri non potranno agire mentre stai scegliendo i comandi dei personaggi.

I COMBATTIMENTO ASSOLVONO A DIVERSI SCOPI:

- Superando determinati mostri, vedrai proseguire la storia.
- I tuoi personaggi e i G.F. accumulano esperienza e, progressivamente, crescono di livello (incrementando il loro HP e il loro potere offensivo).
- I tuoi G.F. accumulano Punti Abilità (AP) che gli consentono di apprendente facoltà preziose.
- Puoi ottenere dai mostri carte e oggetti utili.
- Puoi ottenere dai mostri magie potenti.
- Puoi ottenere dai mostri alcuni G.F. Altri G.F. devono essere fronteggiati direttamente per poterli acquisire.

Il capitolo "Junction" spiega tutto sui G.F. e sulle loro abilità.

consiglio

*Se un personaggio non può eseguire alcun comando utile (ad esempio perché i suoi G.F. sono K.O. e l'attacco fisico è in Junction con un elemento che l'avversario può assorbire), puoi saltare il suo turno premendo il **tasto ▲**.*

consiglio

*Preselezione automatica dei comandi – nel menu Configura, scegli l'opzione "Memoria". Durante la battaglia, se non utilizzerai i tasti direzionali (o le levette analogiche) per selezionare un comando, potrai ripetere l'ultimo ordine impartito premendo il **tasto ○**. Dovrai comunque selezionare manualmente magie, oggetti e target.*

PUOI PROVARE A INFLIGGERE DANNO AI MOSTRI CON:

- Attacchi fisici (schermata 3).
- Abilità di Comando messe in Junction.
- Magie (quelle che possiedi o quelle che assimili dal mostro) (schermata 4).
- Attacchi dei G.F. (schermata 5).
- Oggetti speciali.

SCHERMATA 3

PUOI RIANIMARE, CURARE O SUPPORTARE I MEMBRI DELLA SQUADRA CON:

- Abilità di Comando messe in Junction.
- Magie (schermata 6).
- Alcune tecniche dei G.F. (schermata 7).
- Oggetti di recupero.

SCHERMATA 4

SCHERMATA 5

SCHERMATA 6

SCHERMATA 7

Buona parte dei mostri sa lanciare sia attacchi fisici che magie. Osserva i loro processi d'attacco e individua le virtù e le debolezze di un mostro effettuando uno scan su di esso (tramite la magia Scan). Molti mostri risultano deboli contro determinati elementi; quindi, se un avversario si rivela debole contro il Gelo, lanciagli magie Blizzard o evoca il G.F. Shiva. Se, al contrario, colpisci un nemico con il suo elemento correlato, non farai altro che regalargli energia. Quindi, non lanciare Firaga contro mostri appartenenti all'elemento fuoco come Piros!

come giocare

consiglio

Quando hai intenzione di rimuovere un'alterazione di status usando magie, oggetti o abilità, puoi osservare le varie alterazioni (se sono più di una) che affliggono un personaggio nella finestra che appare. Per vedere in sequenza le alterazioni, premi il **tasto** ■ a questo punto.

consiglio

Puoi incrementare la potenza degli attacchi fisici di Squall in misura considerevole premendo **R1** immediatamente prima che la sua spada colpisca gli avversari. Dopo che Squall ha sollevato il Gunblade, si scaglierà di corsa contro il nemico; giunto sull'obbiettivo, si fermerà per un attimo prima di colpire: premi **R1** in quell'istante. Ciò può avvenire anche automaticamente: seleziona l'impostazione Automatica o Manuale del Gunblade nel sottomenu Status di Squall.

consiglio

Puoi incrementare la potenza d'attacco dei tuoi G.F. tramite la loro abilità "Supporto" **(schermata 8)**, che viene spiegato in dettaglio nella sezione "Abilità" del capitolo "Junction".

SCHERMATA 8

La battaglia ha termine quando hai sconfitto tutti gli avversari, oppure quando tutti i tuoi personaggi hanno subito un K.O. o sono afflitti dalle alterazioni di status Morte o Pietra. In questo caso, la partita può considerarsi finita.

Game over

La partita non termina soltanto quando i tuoi personaggi sono stati neutralizzati **(schermata 9)**. Puoi perdere anche quando non riesci a completare un evento a tempo o a non portare a termine un determinato compito. In casi come questi, tuttavia, ti può venire offerta la possibilità di riprovare; se così non fosse, dovrai ricominciare dall'ultima posizione salvata **(schermata 10)**.

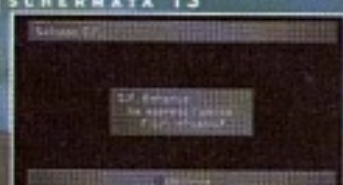
SCHERMATA 9

SCHERMATA 10

Dopo il combattimento

Quando sconfiggi i tuoi avversari, questi scompaiono dallo schermo e la tua squadra può rilassarsi (schermata 11). A questo punto, ricevi una serie di messaggi che ti indicano i punti esperienza ottenuti ed eventualmente il livello raggiunto dai personaggi (se qualcuno di essi ha raggiunto un livello superiore). Nel caso in cui i mostri abbiano lasciato cadere oggetti, questi ti verranno segnalati e automaticamente aggiunti all'inventario **(schermata 12)**; ti verrà anche indicato l'eventuale numero di punti AP accumulati e le abilità che i G.F. potrebbero avere appreso grazie a essi **(schermata 13)**.

SCHERMATA 11

SCHERMATA 12

SCHERMATA 13

Situazioni critiche ricorrenti

1 I PERSONAGGI HANNO UN HP MOLTO BASSO

In linea generale, dovresti ridare energia ai personaggi non appena il loro HP raggiunge livelli critici **(schermata 14)**. Potresti, però, volerli vedere combattere in queste condizioni, perché possono ricorrere alle loro Tecniche Speciali; si tratta di impressionanti attacchi fisici che cambiano da un personaggio all'altro (vedi il relativo paragrafo) e infliggono danni incredibilmente maggiori rispetto ai colpi normali. Tutte le volte che vedi una freccia a destra del comando Attacco puoi usare una Tecnica Speciale.

SCHERMATA 14

2 UN PERSONAGGIO HA SUBITO UN K.O.

Un personaggio subisce un K.O. se ha perduto l'intero HP e giace a terra. Rianimarlo semplicemente con l'oggetto "Coda di Fenice" o la magia "Reiz" potrebbe non bastare, dato che il personaggio in questione avrà un'HP comunque basso. Se ci riesci, fai in modo di rianimare il personaggio abbattuto e usa quello del turno immediatamente successivo per curarlo ulteriormente **(schermata 15)**. A seconda della situazione, potresti però decidere di sfruttare le sue Tecniche Speciali.

SCHERMATA 15

3 UN PERSONAGGIO È VITTIMA DI UN'ALTERZIONE DI STATUS

Impara a distinguere le alterazioni di status che esigono immediati provvedimenti da quelle che non li richiedono (schermata 16). Un'azione rapida è sempre necessaria se l'alterazione ha subito effetto; è il caso di Caos, Pietra o Berserk. Maledizione, Veleno, Blind o Slow non hanno bisogno di essere curate subito nel caso in cui la battaglia stia per avere termine.

SCHERMATA 16

4 L'AVVERSARIO LANCIA REFLEX SU DI SÉ

Se la tua squadra sta attaccando principalmente con le magie, prova a usare Dispel sul nemico (schermata 17). Lancia magie che non vengono respinte da Reflex, come Drain o magie che colpiscono tutti gli avversari. In alternativa, puoi lanciare le magie offensive su un membro della squadra anch'esso sotto l'azione di Reflex; così non dovrai ricorrere ai G.F. o agli attacchi fisici.

SCHERMATA 17

5 UN AVVERSARIO È IN GRADO DI ASSORBIRE I TUOI ATTACCHI FISICI A SUO VANTAGGIO

Se un mostro è in grado di assorbire un particolare elemento che un tuo personaggio ha in Junction (schermata 18) con i suoi attacchi, non farai che dare energia al nemico. Usa quindi le magie, i G.F. e gli oggetti non correlati con l'elemento in questione. Se non ci sono alternative, puoi sempre saltare il turno del personaggio incriminato premendo il tasto ▲.

SCHERMATA 18

6 COMBATTIMENTI A TEMPO

Alcune battaglie sono regolate da un conto alla rovescia (schermata 19). Metti in Junction tutto il possibile con il parametro FRZ (oppure usa l'opzione Auto del menu Junction, scegliendo appunto FRZ). Affidati ad attacchi rapidi ed evita di evocare G.F. la cui apparizione richieda molto tempo. In condizioni limite, potrebbe convenirti fuggire dalla battaglia, sempre che sia possibile.

SCHERMATA 19

Combattimenti a tempo

Le Tecniche Speciali sono attacchi o mosse particolari che i tuoi personaggi possono usare in situazioni di pericolo o se il loro HP è molto basso (schermata 20). Quando questa opzione è disponibile, vedrai una freccia alla destra del comando Attacco. Premendo il tasto direzionale destro, potrai accedere a una nuova finestra e selezionare la Tecnica Speciale che intendi utilizzare. Ogni personaggio ne possiede diverse: alcune possono essere apprese nel corso dell'avventura; quindi, tieni nota degli oggetti che verranno indicati più avanti... e ricordati di usarli.

SCHERMATA 20

LE TECNICHE SPECIALI POSSONO ESSERE USATE QUANDO:

- Un personaggio è rimasto con una percentuale di HP inferiore al 32% (Seifer fa eccezione: può ricorrere alle Tecniche Speciali non appena il suo HP è sceso sotto l'84%) (schermata 21).
- La magia "Aura" ha effetto su uno dei personaggi (schermata 22).

Nei casi più disperati, le Tecniche Speciali possono essere usate anche prima. Questi casi non sono evidenti: il gioco valuta internamente la situazione della squadra e attiva l'uso delle Tecniche Speciali in anticipo quando:

- Gli HP sono bassi.
- Un personaggio è afflitto da alterazioni di status.
- Almeno un membro della squadra ha subito un K.O. o è stato neutralizzato in qualche modo.

SCHERMATA 21

SCHERMATA 22

consiglio

Esiste un metodo relativamente rapido per attivare le Tecniche Speciali senza ricorrere ad "Aura". Rimuovi tutte le abilità e le magie in Junction con HP (schermate 23 e 24); in questo modo, l'HP del personaggio tornerà al suo livello base. Se ora effettui nuovamente i Junction rimossi, l'HP corrente rimarrà basso e all'interno dell'area percentuale che consente a un personaggio di sfruttare le Tecniche Speciali in battaglia (schermata 25).

COME APPRENDERE NUOVE TECNICHE

SQUALL > Ottiene nuove Tecniche Speciali automaticamente quando effettua l'upgrade della propria arma. Questo richiede oggetti specifici, un po' di soldi, un JunkShop e le conoscenze acquisite tramite la lettura dei 7 numeri di Armi Mese.

QUISTIS > Ottiene nuove Tecniche Speciali usando vari oggetti lasciati cadere dai mostri dopo le battaglie (vedi il capitolo "Oggetti").

RINOA > Trova e leggi i numeri dall'1 al 6 della rivista Il Cane per aggiungere nuove tecniche al repertorio di Angelo. Apri la quarta finestra di status di Rinoa dal sottomenu Status e sposta il cursore su una nuova tecnica per apprenderla (schermate 26 e 27). Dopo essere avanzato di alcuni passi con Rinoa nella squadra, Angelo avrà appreso la nuova tecnica.

ZELL > Trova e leggi La Guerra 001-006 per aggiungere nuove tecniche al repertorio di Zell.

IRVINE > I suoi colpi di fucile cambiano a seconda del tipo di munizioni che possiedi nell'inventario (possono essere acquistati, elaborati o ottenuti in combattimento).

SELPHIE > Le Tecniche Speciali di Selphie sono completamente casuali e correlate alle magie. Selphie non può apprendere direttamente alcuna nuova tecnica.

SCHERMATA 23

SCHERMATA 24

SCHERMATA 25

SCHERMATA 26

SCHERMATA 27

Tecniche Speciali dei personaggi

Squall

NOME: Renzokuken

Squall infligge numerosi colpi di Gunbalde a un avversario, a volte chiudendo con un devastante colpo di grazia. I tipi di attacco sono determinati dal gioco; il loro numero e l'intensità dipendono dal fattore emergenza. Puoi incrementare la potenza dei colpi premendo R1 ogni volta che appare la scritta "Trigger" durante l'esecuzione della Tecnica Speciale.

EFFETTI DEL FATTORE EMERGENZA Squall infligge più colpi eseguendo la Tecnica Speciale e ha più probabilità di sferrare uno o più colpi di grazia. Inoltre, quest'ultimo ha maggiori probabilità di rivelarsi particolarmente potente.

PARTICOLARITÀ Puoi impostare il Gunblade automatico tramite la quarta finestra della schermata di Status di Squall. Dato che la modalità automatica diminuisce la precisione del colpo, potrebbe convenirti mantenerla disattivata. Tieni comunque attivo l'indicatore Renzokuken, per avere un'idea più chiara dell'ordine degli attacchi.

TECNICHE Squall può apprendere quattro tecniche. Colpo Imperiale e Cuore di Pietra colpiscono tutti gli avversari, mentre Raggio Esplosivo e Cerchio Fatato danneggiano un singolo nemico.

Rinoa

NOME: Combinazione, Ali di Fata

Quando nella finestra del menu di Rinoa appare Combinazione, puoi selezionare sia Angelo, che si esibirà in uno degli attacchi disponibili scelto casualmente, sia "Ali di Fata", che permetterà a Rinoa di usare i suoi poteri di strega. Rinoa entrerà in uno status particolare e lancerà magie casuali (senza sottrarle alle sue riserve); si tratta di attacchi cinque volte più potenti del normale. Se Rinoa non dovesse possedere magie offensive, si esibirà in continui attacchi fisici. I comandi non sono disponibili mentre effettua la sua Tecnica Speciale.

EFFETTI DEL FATTORE EMERGENZA Rinoa e Angelo potrebbero usare tecniche più efficaci. La probabilità che Angelo ricorra a tecniche casuali aumenta.

TECNICHE Ci sono 8 Tecniche Speciali da apprendere. Le prime quattro sono utilizzabili indifferentemente da Angelo in combattimento, le altre quattro sono accessibili sia ad Angelo che a Rinoa **(schermate 28 e 29)**.

TECNICA	EFFETTO	CONDIZIONI PER L'USO CASUALE
Angelo alla carica	Colpisce 1 avversario	Rinoa deve essere colpita
Angelo in soccorso	Recupera l'HP di un membro del gruppo con HP basso	Almeno un membro della squadra deve avere un HP basso
Angelo aiutatutti	Rianima un membro della squadra dal K.O.	Almeno un membro della squadra deve essere stato neutralizzato
Angelo trovatutto	Trova oggetti	Del tutto casuale
Angelo cannone	Colpisce tutti gli avversari	–
Furore di Angelo	Colpisce 1 avversario	–
Luna invisibile	Rende invincibili tutti i membri della squadra	–
Cometa siderale	Colpisce tutti gli avversari	–

Quistis

NOME: Magie Blu

Quistis usa oggetti raccolti o rubati ai nemici per apprendere un totale di 16 tecniche. Ognuna di esse può raggiungere quattro livelli differenti. Quando le Tecniche Speciali di Quistis diventano disponibili, le vedrai incluse tutte in una lista **(schermata 30)**: scegli quella che desideri utilizzare **(schermata 31)**.

SCHERMATA 28

SCHERMATA 29

EFFETTI DEL FATTORE EMERGENZA Quistis ha maggiori probabilità di ricorrere alle tecniche di alto livello.

TECNICHE Ci sono 8 tecniche basate sulle Magie Blu.

TECNICA	EFFETTO	APPRENDIBILE TRAMITE L'OGGETTO	OGGETTO OTTENIBILE DAL MOSTRO (ESEMPIO)
Sguardo Laser	Colpisce 1 avversario	(già appresa)	–
Biomitragliatore	Colpisce 1 avversario	Mitra	SAM08G, BGH251F2 (2a volta)
Micromissili	Colpisce 1 avversario	Missile	GIM52A, BGH251F2 (2a volta), Wild Hook (raro)
Multilaser	Colpisce 1 avversario	Cannone Laser	Invinta, Mobile Type 8b
Disintegrazione	Uccide 1 avversario	Buco Nero	Wendigo, Gesper
Livello Ade?	Lancia la magia Ade su alcuni avversari	Artiglio Malefico	Liforbidden, Creeps, Belos, Triarchigos, Molboro
Liquido Letale	Infligge un'alterazione di status a 1 avversario	Fluido Misterioso	Gyala
Respiro Marino	Provoca danni a base Acqua a tutti gli avversari	Idrocristallo	Focaral (finto e grande), Belos
Respiro Infuocato	Provoca danni a base Fuoco a tutti gli avversari	Zanna di Drago	Melth dragon (rare)
Alito Fetido	Provoca alterazioni di status a tutti gli avversari	Antenna Molboro	Molboro
Elettroshock	Provoca danni a base Tuono a tutti gli avversari	Scheggia Corallo	Creeps
Multidifesa	Protegge tutti i membri della squadra	Sistema Zeta	Behemoth
Bianco Vento	Recupera l'HP di tutti i membri della squadra	Polvere di Vento	Adamantharth
Termocaos	Colpisce tutti gli avversari	Generatore	Blitz (raro)
Onde Soniche	Colpisce tutti gli avversari	Ragnatela	Kedachiku
Onda Cosmica	Provoca pesanti danni a tutti gli avversari	Dagmata	(elabora da 100 Artigli Malefici usando l'Abilità del menu Elb Strumenti)

SCHERMATA 30

SCHERMATA 31

Zell

NOME
Duello

Zell colpisce il nemico ripetutamente con veloci attacchi ravvicinati, finché il timer non raggiunge 0 (schermata 32). Le tecniche disponibili appariranno su schermo e potranno essere eseguite premendo la sequenza di tasti indicata. Una tecnica lampeggiante rappresenta il colpo di grazia; se la selezioni, l'attacco avrà fine indipendentemente dal tempo residuo.

SCHERMATA 32

EFFETTI DEL FATTORE EMERGENZA Il Duello può durare più a lungo (fino a 12 secondi).

PARTICOLARITÀ Puoi impostare il Duello di Zell in automatico tramite la quarta finestra di status. Se la funzione è attivata, farai meno fatica, ma gli attacchi di Zell saranno inferiori e meno potenti.

TECNICHE Zell può imparare un massimo di 10 mosse.

TECNICA	EFFETTO	SEQUENZA DI TASTI (UNO DOPO L'ALTRO RIPETUTAMENTE)				
Colpo al Volto	Colpisce 1 avversario	●	○	–	–	–
Booya	Colpisce 1 avversario	→	←	–	–	–
Clacio Rovesciato	Colpisce 1 avversario	↑	↓	–	–	–
Calcio Laterale	Colpisce 1 avversario	←	←	●	–	–
Colpo di Delfino	Colpisce 1 avversario	L1	R1	L1	R1	–
Meteostrike	Colpisce 1 avversario	↓	●	↑	●	–
Estasi di Fuoco	Colpisce tutti gli avversari	↓	↓	↓	↓	●
Meteoattacco	Colpisce 1 avversario	↑	○	↓	▲	●
Attacco Multiplo	Colpisce 1 avversario	▲	■	○	●	↑
Giudizio Finale	Colpisce 1 avversario	↑	→	↓	←	▲

Irvine

NOME
Shot

Irvine spara con i suoi proiettili speciali per un breve periodo di tempo. Scegli un attacco (ognuno è legato a un certo tipo di proiettile) dalla lista che appare; Irvine può sparare solo se dispone di proiettili. Quando le riserve si esauriscono, devi recuperare o elaborare nuove munizioni (i proiettili non vengono consumati durante le normali battaglie).

EFFETTI DEL FATTORE EMERGENZA Il lasso di tempo in cui Irvine può sparare può aumentare.

TECNICHE Irvine può disporre di 8 diversi tipi di colpi.

TIPO DI COLPO	EFFETTO	MUNIZIONI NECESSARIE
Colpo Normale	Colpisce 1 avversario	Colpi Normali
Colpo Multiplo	Colpisce tutti gli avversari	Colpi di Piombo
Colpo Oscuro	Colpisce 1 avversario e infligge alterazioni di status	Colpi Accecanti
Colpo Infuocato	Provoca danni a base Fuoco a tutti gli avversari	Incendiari
Colpo Compresso	Colpisce 1 avversario	Granate
Colpo Veloce	Colpisce 1 avversario	Colpi Veloci
Colpo Penetrante	Colpisce 1 avversario superando le sue difese	Colpi Perforanti
Ipercolpo	Colpisce 1 avversario	Colpi Vibranti

Selphie

NOME
Slot

Selphie usa varie combinazioni di magie in modo casuale. Se non desideri utilizzare il tipo di magia che appare nella finestra del menu, scegli "Ripeti" per ottenere una nuova combinazione. Altrimenti, utilizza quella corrente con "Usa subito". Selphie può attingere alle riserve magiche dei suoi amici; occasionalmente, vedrai delle magie che solo lei può utilizzare nella finestra del menu.

EFFETTI DEL FATTORE EMERGENZA Vengono utilizzate più magie e la probabilità che si tratti di magie potenti aumenta.

Tecniche Speciali degli altri personaggi

I seguenti personaggi dispongono di Tecniche Speciali assai più semplificate rispetto a quelle dei personaggi principali. Seifer è l'unico che può utilizzarle già quando il suo HP è sceso sotto la soglia dell'84% sul totale. Gli altri possono disporre delle tecniche quando il loro HP è sceso sotto il 32% o più in basso.

NOME	TECNICA	EFFETTO	TARGET	ATTACCO
Laguna	Desperado	Attacchi con granate e mitragliatrice	Tutti gli avversari	Fisico
Kiros	Fiume di Sangue	Colpisce 1 avversario svariate volte	Un avversario	Fisico
Ward	Arpione d'Acciaio	Salta e provoca un'esplosione con l'atterraggio	Tutti gli avversari	Fisico
Seifer	Shimatsuken	Girandola di Fuoco seguita da colpi di spada	Tutti gli avversari	Magico, Fisico
Edea	Colpo Glaciale	Attacca con una colonna magica glaciale	Un avversario	Magico

Alterazioni di status

I personaggi (e gli avversari) non solo risentono degli attacchi fisici, ma anche la loro condizione generale può essere migliorata o peggiorata. Le alterazioni di status negative sono considerate anomalie; ne esistono diverse e, a differenza di quelle positive, possono persistere anche dopo la battaglia (schermata 33). Se non ti preoccupi di curare tutti i personaggi durante il combattimento, controlla comunque il loro status subito dopo. Sarebbe limitante, infatti, arrivare alla battaglia successiva con personaggi neutralizzati o sotto l'effetto di un K.O. Puoi conoscere le condizioni dei personaggi aprendo le loro schermate di status.

SCHERMATA 33

INTRODUZIONE
PERSONAGGI
COME GIOCARE
SOLUZIONE
JUNCTION
MOSTRI
OGGETTI
CARTE
SEGRETI
INDICE

come giocare

SCHERMATA 34

Attacchi ad alterazione di status

Questi attacchi consentono di infliggere alterazioni di status a un avversario mentre lo si attacca fisicamente. Esistono diversi tipi di magia capaci di alterare lo status dei nemici; per esempio, se un personaggio mette in Junction la magia Morfeo, il suo attacco fisico può infliggere potenzialmente all'avversario lo status Sonno. Per impostare questo doppio attacco, devi selezionare la voce Junction dal menu principale e, quindi, l'opzione Junction/Magie all'interno del sottomenu seguente. Passa poi alla finestra "ST A.D" (sempre che tu abbia in Junction un G.F. in possesso dell'abilità J ST-Att): se essa è disponibile, la vedrai indicata in bianco subito sopra il parametro HP nella schermata di Junction delle magie. Per accedere alla relativa finestra, devi premere il tasto direzionale sinistro una volta. A questo punto, puoi selezionare gli attacchi elementari mettendo in Junction una o più magie (schermate 34 e 35). Si possono aumentare le probabilità che il personaggio possa causare un'alterazione di status con un attacco nei due modi seguenti:

- **Incrementando il parametro MIR% del personaggio.**
- **Incrementando il parametro FORT del personaggio.**

SCHERMATA 35

Difesa dalle alterazioni di status

I personaggi sono in grado di proteggersi da determinate alterazioni di status inflitte dagli attacchi avversari. Esistono diversi tipi di magie che possono funzionare da protezione. Per esempio, se un personaggio ha in Junction la magia Medusa nelle sue difese di status, attacchi di questo tipo a lui rivolti non avranno effetto e il personaggio non sarà pietrificato. Per impostare questo doppio attacco, devi selezionare la voce Junction dal menu principale e poi l'opzione Junction/Magie all'interno del sottomenu seguente. Passa quindi alla finestra "ST A.D" (sempre che tu abbia in Junction un G.F. che possiede l'abilità J ST-Dif*): se essa è disponibile, la vedrai indicata in bianco subito sopra il parametro HP nella schermata di Junction delle magie. Per accedere alla relativa finestra, devi premere il tasto direzionale sinistro una volta. Puoi ora selezionare le difese di status mettendo in Junction una o più magie (schermata 36). Le probabilità che il personaggio possa resistere a un'alterazione di status causata da un attacco nemico si possono aumentare nei due modi seguenti:

- **Incrementando il parametro SPR del personaggio.**
- **Usando l'oggetto Med dell'Eroe in combattimento, rendendo il personaggio refrattario a qualunque attacco.**

*Alcuni G.F. possono apprendere abilità di Junction con le difese di status più evolute con il progredire dell'avventura (schermata 37).

SCHERMATA 36

SCHERMATA 37

Usare le magie per incrementare la difesa dalle alterazioni di status

In linea generale, una magia in Junction con ST-Dif incrementa le difese di status del personaggio solo nei riguardi dello status correlato con la magia stessa. Ad esempio, mettendo in Junction "Bio", otterrai un aumento della sola difesa di status contro il Veleno. Tuttavia, esistono quattro tipi di magie che incrementano difese di status multiple. Eccole:

J: Incrementa le difese di status. -: Non incrementa le difese di status.

NOME/ STATUS	MORTE	VELENO	PIETRA	BLIND	MUTISMO	BERSERK	ZOMBIE	SONNO	SLOW	STOP	MALEDIZIONE	CAOS
Sancta	J	J	-	-	-	J	J	J	-	-	J	J
Esna	-	J	J	J	J	J	-	J	J	J	-	J
Reflex	-	J	J	J	J	J	-	J	J	J	-	J
Pain	-	J	-	J	J	-	-	-	-	-	J	-

Alterazioni di status negative

ALTERAZIONE DI STATUS	EFFETTO SUL TARGET	CAUSATO DA: OGGETTO (O), MAGIA (M),COMANDO (C)	RIMOSSO DA: OGGETTO (O), MAGIA (M), COMANDO (C)
K.O., Morte	K.O.: K.O. istantaneo; Morte: K.O. tramite alterazione di status. HP = 0, vittima neutralizzata*	Gemma Ade (O) Ade (M)	Coda di Fenice, Megafenice (O) Reiz, Areiz (M), Risveglio (C)
Veleno	Perde HP a ogni mossa*	Bio (M)	Antidoto (O) **
Pietra	Viene trasformato immediatamente in pietra*	Medusa (M)	Ago Dorato (O) **
Blind	Perde la vista e quasi sicuramente manca gli avversari quando li attacca*	Blind (M)	Collirio (O) **
Mutismo	Non può più usare magie, oggetti e Abilità di Comando o evocare i G.F.*	Novox (M)	Erba dell'Eco (O) *
Berserk	Perde il controllo, attacca selvaggiamente	Berserk (M)	Scompare al termine del combattimento *

MORTE

VELENO

PIETRA

BLIND

MUTISMO

BERSERK

Alterazioni di status negative

ZOMBIE

SONNO

SLOW

STOP

MALEDIZIONE

PIETRIFICA

ALTERAZIONE DI STATUS	EFFETTO SUL TARGET	CAUSATO DA: OGGETTO (O), MAGIA (M),COMANDO (C)	RIMOSSO DA: OGGETTO (O), MAGIA (M), COMANDO (C)
Zombie	Aumenta la potenza d'attacco, ma oggetti curativi e di recupero provocano danni*	Zombie (M)	Acquasanta (O) *
Sonno	Cade addormentato, inerme	Morfeo (M)	Scompare quando il target riceve un attacco fisico, dopo un certo lasso di tempo o al termine del combattimento **
Slow	Dispone di meno turni e la barra ATB si riempie più lentamente	Slow (M)	Scompare allo scadere del tempo o al termine del combattimento **
Stop	È immobilizzato, i comandi non sono disponibili	Stop (M)	Scompare allo scadere del tempo o al termine del combattimento **
Maledizione	Impedisce l'uso delle Tecniche Speciali	(magia del nemico; non può essere utilizzata dai personaggi)	Acquasanta (O) Scompare allo scadere del tempo o al termine del combattimento **
Sentenza	Conto alla rovescia: provoca il K.O. quando il timer arriva a 0	Sentenza (C)	Ago Dorato, Panacea+, Elisir, Megaelisir (O), Vitamina (C) Scompare allo scadere del tempo e al termine del combattimento
Pietra	Conto alla rovescia: pietrifica quando il timer arriva a 0	(magia del nemico; non può essere utilizzata dai personaggi)	Ago Dorato (O) Scompare allo scadere del tempo o al termine del combattimento **
Caos	I comandi non sono disponibili, gli attacchi colpiscono sia compagni che avversari	Caos (M)	Scompare quando il target riceve un attacco fisico, dopo un certo lasso di tempo o al termine del combattimento **
RES 0	La resistenza scende a 0	Zero (M)	Panacea+, Elisir, Megaelisir (O), Esna (M), Vitamina (C) Scompare al termine del combattimento

* Questa alterazione di status non scompare al termine della battaglia, ma permane finché non viene rimossa.
** Può (anche) essere rimossa con: Panacea, Panacea+, Elisir, Megaelisir (O), Esna (M), Vitamina (C).

CAOS

RES 0

Alterazoni di status positive

ALTERAZIONE DI STATUS	EFFETTO SUL TARGET	CAUSATO DA: OGGETTO (O), MAGIA (M),COMANDO (C)	RIMOSSO DA: OGGETTO (O), MAGIA (M), COMANDO (C)
Haste	Rende più veloci, la barra ATB si riempie più in fretta, ma gli status di protezione durano meno	Haste (M)	*
Rigene	L'HP viene lentamente recuperato durante il combattimento	Rigene (M)	*
Protect	Riduce i danni ricevuti dagli attacchi fisici di 1/2	Protect (M), Gemma Protect (O)	*
Shell	Riduce i danni ricevuti dagli attacchi magici di 1/2	Shell (M), Gemma Shell (O)	*
Reflex	Respinge la maggior parte delle magie che colpiscono una singola vittima	Reflex (M), Bagliore di Rubini (G.F. Carbuncle)	*
Aura	Le Tecniche Speciali possono essere usate più spesso	Aura (M), Gemma Aura (O)	*
Invincibile	Impedisce di subire danni o alterazioni di status	Med dell'Eroe β, Med dell'Eroe, Med del Mago β, Med del Mago (O)	Scompare allo scadere del tempo o al termine del combattimento
Levita	Impedisce di subire danni dagli attacchi basati sull'elemento Terra	Levita (M)	*
Double	Consente di usare 2 magie alla volta	Double (M), Contrattacco Satanico (G.F. Cerberus)	Dispel (M), Scompare al termine del combattimento
Triple	Consente di usare 3 magie alla volta	Triple (M), Contrattacco Satanico (G.F. Cerberus)	Dispel (M), Scompare al termine del combattimento
Protezione	Riduce i danni ricevuti dagli attacchi fisici a 0 e di quelli ricevuti dagli attacchi magici	Protezione (C)	Scompare con il comando successivo o al termine del combattimento
Ali di Fata	Attiva i poteri di strega, disabilita i comandi; la vittima colpisce e usa magie a caso, provocando danni 5 volte superiori al normale; la riserva di magie non viene intaccata	Ali di Fata (una delle Tecniche Speciali di Rinoa)	–

* Rimossa da Dispel (M), dopo un certo lasso di tempo o al termine della battaglia.

HASTE

RIGENE

AURA

INVINCIBILE

LEVITA

ALI DI FATA

DOUBLE

TRIPLE

PROTEZIONE

come giocare

Alterazioni di status provocate dalle abilità di tipo "Auto"

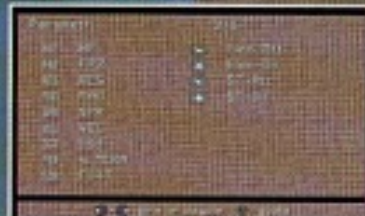
Esistono alcune Abilità dei Personaggi (che vanno collocate in Junction), che alterano automaticamente lo status di un personaggio durante i combattimenti. Esse sono:

- **Autohaste, che permette al personaggio di agire più spesso poiché la sua barra ATB si riempie più in fretta;**
- **Autoprotect, che riduce il danno fisico ricevuto;**
- **Autoshell, che riduce il danno magico ricevuto;**
- **Autoreflex, che respinge quasi tutte le magie;**
- **Autopozione, che permette al personaggio di recuperare HP automaticamente quando viene colpito.**

Le prime quattro di queste abilità restano attive anche se il personaggio subisce un K.O. Ciò significa che non potrai rianimare o curare un personaggio che abbia in Junction Autoreflex tramite delle magie. Autopozione potrebbe inoltre non essere sempre adeguata, dato che contribuisce a consumare le riserve di medicine e occupa il personaggio rendendolo indisponibile per azioni potenzialmente più urgenti. Tuttavia, le altre abilità (soprattutto Auothaste) risultano molto utili.

Attacchi e difese elementali

"Elementale" indica un attributo fisico. Gli attacchi fisici con proprietà elementali causano più danni di quelli che ne sono privi. Ci sono otto elementi: Fuoco, Gelo, Tuono, Terra, Veleno, Vento, Acqua e Sacro (schermata 38). Quando metti le magie in Junction o osservi le schermate di status dei personaggi incontrerai due termini importanti:

SCHERMATA 38

SCHERMATA 39

Elemental Attack > Indica il Junction tra una magia e l'attacco elementale. Per impostare questo doppio attacco, devi selezionare la voce Junction dal menu principale (schermata 39) e quindi l'opzione Junction/Magie all'interno del sottomenu che segue. Passa quindi alla finestra "EL A.D" (sempre che tu abbia in Junction un G.F. che possiede l'abilità J Elem-Att): se essa è disponibile, la vedrai indicata in bianco subito sopra il parametro HP nella schermata di Junction delle magie. Devi premere il tasto direzionale sinistro una volta per accedere alla relativa finestra (schermata 40). Puoi ora selezionare gli attacchi elementali mettendo in Junction una o più magie. Soltanto le magie basate su un elemento (come ad esempio Blizzaga, elemento Gelo, oppure Thundara, elemento Tuono) possono essere messe in Junction qui. Effettuata l'operazione, il personaggio in esame avrà delle proprietà elementali associate ai suoi attacchi fisici. Più forte è la magia in Junction, più forte sarà la proprietà elementale. Le statistiche elementali che si trovano nella seconda finestra di status dei personaggi possono raggiungere un valore massimo di 100%.

SCHERMATA 40

Esempio: Se un personaggio che dispone delle magie Blizzard, Blizzara e Blizzaga le mette in Junction tramite EL A.D. i colpi che infliggerà ai nemici sensibili all'elemento Gelo provocheranno maggiori danni. Se un personaggio ha raggiunto il 100% sull'attacco elementale Gelo infliggerà danni raddoppiati; se il valore è al 50% i danni saranno 1,5 volte superiori al normale.

Elemental Defense > Indica l'assegnazione di proprietà elementali alle difese di un personaggio. A seconda dell'elemento usato, il personaggio in questione potrà difendersi da determinati attacchi. Onde ottenere questa difesa, devi selezionare la voce Junction dal menu principale e quindi l'opzione Junction/Magie all'interno del sottomenu che segue. Passa quindi alla finestra "EL A.D" (sempre che tu abbia in Junction un G.F. che possiede l'abilità J Elem-Dif*): se essa è disponibile, la vedrai indicata in bianco subito sopra il parametro HP nella schermata di Junction delle magie. Devi premere il tasto direzionale sinistro una volta per accedere alla relativa finestra. Puoi ora selezionare gli attacchi elementali mettendo in Junction una o più magie. Soltanto le magie basate su un elemento possono essere messe in Junction qui. Effettuata l'operazione, il personaggio in esame avrà delle proprietà elementali associate alle sue difese fisiche. Più forte è la magia in Junction, più forte sarà la proprietà elementale. Puoi vedere le statistiche relative alle difese elementali dei personaggi nella seconda finestra di status.

Esempio: La difesa elementale associata al Tuono (Thunder, Thundara o Thundaga) protegge il personaggio contro il Tuono. Gli attacchi possono persino regalare energia se la difesa è completa (in questo caso appare una stella verde di fianco al valore raggiunto, che è quindi da intendersi in positivo). I personaggi che sono deboli contro il Tuono (per via dei loro Junction, delle magie o dei G.F.) continueranno tuttavia ad accusare danni quando verranno colpiti da attacchi basati sul Tuono.

*Alcuni G.F. possono apprendere abilità di Junction con gli attacchi elementali più evoluti con il progredire dell'avventura (schermata 41).

SCHERMATA 4[illegible]

Consigli generali di gioco

Cambia formazione

Spesso ti verrà data facoltà di scegliere quali personaggi costituiscano la squadra. Sebbene tu possa essere tentato di concentrare gli sforzi sui tuoi eroi preferiti, cerca di rinforzare tutti gli amici di Squall in modo più o meno equilibrato. Avrai bisogno dell'apporto di tutti nel corso della parte finale dell'avventura! Cambiare la formazione è anche un ottimo modo non solo per comprendere i meccanismi delle magie e del sistema di Junction, ma anche per familiarizzare con le Tecniche Speciali di ciascuno.

Salva spesso, salva presto!

Quando vedi un Save Point, usalo. In molti casi, i Save Point segnalano l'approssimarsi di un pericolo o di un evento cruciale. Soprattutto, salva appena possibile quando hai ottenuto nuovi G.F. o oggetti che hai cercato a lungo.

Sperimenta con oggetti e magie

Ci sono così tanti utilizzi per magie e oggetti che dovresti proprio fare un po' di allenamento. Salva sempre la partita prima di farlo.

Parla più volte con le persone

Alcune persone potrebbero disporre di più informazioni di quelle che pensi. Rivolgiti a loro ripetutamente e interpellale ancora dopo che hanno avuto luogo nuovi avvenimenti: potresti scoprire qualcosa in più. Inoltre ricordati di parlare con i membri della tua squadra quando è possibile, per ascoltare la loro opinione.

Prova le nuove abilità

Ogni volta che un G.F. ha appreso una nuova abilità, dovresti subito provarla. Metti in Junction le varie combinazioni di Abilità di Comando, dei Personaggi e di Squadra per vedere quale funziona meglio con ciascun membro. Inizia anche a usare le tue Abilità del Menu e scopri quali oggetti e magie puoi ottenere elaborando quelli che hai già.

Metti spesso le magie in Junction

Dopo aver guadagnato nuovi tipi di magie, o più magie di un tipo, dovresti procedere di nuovo al Junction con i personaggi. Usa l'opzione "Auto" nel sottomenu Junction e sperimenta le tre impostazioni (ATT, MAG, DIF). Spesso una magia più potente rimpiazzerà quella precedentemente in uso, incrementando i parametri del personaggio. Inoltre, più magie di un tipo possiedi, più vedrai migliorare le statistiche.

Garden di Balamb

*È una gran bella giornata al Garden di Balamb, la rinomata accademia mercenaria. Squall Leonhart e il suo compagno d'allenamenti Seifer Almasy hanno effettuato alcuni complessi esercizi di Gunblade, portando le loro sofisticate spade al limite; Seifer, però, ha fatto il gioco sporco: ha regalato a Squall una brutta cicatrice sul volto **(schermata 1)**. Squall si sveglia con un terribile mal di testa nell'infermeria della scuola. Mentre il medico, la Dr.ssa Kadowaki, chiama l'istruttrice di Squall perché lo venga a prendere, egli scorge per un istante una ragazza che veglia su di lui. Sembra che questa lo conosca, ma, prima che egli possa dire una parola, è già scomparsa. Nel frattempo, arriva l'istruttrice Trepe **(schermata 2)**, che recupera il suo studente preferito e lo convoca nella classe al 2° piano.*

SCHERMATA 1

SCHERMATA 2

Segui Quistis Trepe lungo il corridoio coperto e quindi sull'ascensore **(schermata 3)**: a questo punto, devi attivare alcune parti del dialogo (praticamente a senso unico) con Quistis premendo il **tasto O**; si tratta di uno dei tasti più usati durante tutta l'avventura. Uscito dall'ascensore, segui Quistis lungo il corridoio ed entra nella stanza che si trova alla tua sinistra; tutti prenderanno posto e Quistis annuncerà che si tratta del giorno dell'esame pratico SeeD. Squall e Seifer sono fra gli studenti sotto esame. Dopo aver rimproverato Seifer per il suo comportamento scorretto nel corso dell'allenamento, Quistis chiederà a Squall di farsi avanti **(schermata 4)**; raggiungila e interpellala. Ella ti ricorderà che devi ancora visitare la Caverna di Fuoco per il tuo esame pratico: a causa della ferita, infatti, non l'hai ancora potuto svolgere. Dopo che Quistis ti avrà ordinato di incontrarla al Cancello Principale alle 4, sarai libero di raccogliere alcune informazioni.

Prendi posto nell'ultima fila di banchi, in prossimità del muro in fondo allo schermo **(schermata 5)**. Accendi il terminale di Squall e assicurati di leggere le Novità. Premi il **tasto O** ripetutamente per ricevere i tuoi primi G.F.: Quetzal e Shiva. Essi rappresentano gli elementi Tuono e Gelo. Ora prenditi il tempo di familiarizzare con il sistema computerizzato: il Network del Garden di Balamb **(schermata 6)**. La Guida è estremamente utile e ti fornirà svariate informazioni sul gioco; per ora, scorri le varie categorie per farti un'idea complessiva della vita dell'accademia.

SCHERMATA 3

SCHERMATA 4

SCHERMATA 5

SCHERMATA 6

Da raccogliere G.F. QUETZAL, G.F. SHIVA

CARTE RARE: Komoguri, Quistis, Leviathan, Carbuncle, Ghilgamesh (probabilmente riuscirai a ottenerle solo più avanti, anche se in linea teorica sono già disponibili)

RIVISTE: L'Occulto I

Save Point 3

Fonti Energetiche Energia, Esna, Blizzard, Bio (nascosta)

SCHERMATA 7

consiglio

Ogni volta che riceverai un G.F., ti verrà data la possibilità di cambiargli il nome. Questa Guida si riferisce ai G.F. con i loro nomi originali.

Dopo aver raccolto sufficienti informazioni, torna alla schermata principale del terminale (il **tasto ▲** rappresenta quello usato generalmente per tornare indietro o per annullare) e spegnilo quando ti viene data questa opportunità. Metti in Junction i tuoi G.F. e le tue Abilità, assicurandoti di disporre del comando "Assimila". Lascia la classe e dirigiti verso la parte bassa dello schermo: mentre stai per girare verso l'ascensore, una ragazza ti correrà incontro. Si tratta di una studentessa in visita al Garden di Trabia (un'altra accademia SeeD), che, in seguito, si presenterà come Selphie. ella ha superato l'esame scritto al Garden di Trabia, e ora è qui per sostenere quello pratico. Ti chiederà di farle fare un giro del Garden; dopo aver accettato, prendi l'ascensore fino al piano inferiore **(schermata 7)**.

Illustrerai a Selphie automaticamente la mappa che si trova a pochi passi dall'ascensore; dai un'occhiata e ricorda che la mappa funziona da scorciatoia per le varie aree del Garden di Balamb (almeno per ora) **(schermata 8)**. In questo modo, hai la possibilità di risparmiarti qualche corsa, dato che i corridoi sono piuttosto lunghi. Dopo aver spiegato a Selphie la struttura della scuola, inizia pure a esplorare il Garden; adesso, hai anche la prima possibilità di salvare la partita: c'è un Save Point immediatamente a sinistra della mappa.

SCHERMATA 8

Sfrutta questo momento per ricevere le tue prime carte; prendi di nuovo l'ascensore e parla con lo studente che troverai subito fuori. Ti regalerà sette carte e ti spiegherà che puoi sfidare le persone al gioco Triple Triad premendo il **tasto ■**. Visita ora la Biblioteca (un posto in cui ritornerai spesso) e cammina verso gli alti scaffali posti nella parte superiore dello schermo, vicino ai dipinti. Vedrai un'inquadratura ravvicinata di quell'angolo e la tua prima Fonte Energetica: usala e lascia la Biblioteca. Se decidi di passare per la Mensa, ti imbatterai in Seifer e i suoi scagnozzi, Fujin e Raijin **(schermata 9)**. Si tratta di un trio poco raccomandabile, che non va assolutamente sottovalutato (la Mensa si compone di due schermate: salendo i due scalini situati nella parte superiore a destra dello schermo, raggiungerai la zona dei tavolini). Se ti senti baldanzoso, metti in Junction i tuoi G.F. e le Abilità di Comando disponibili; a questo punto, raggiungi il Centro di Addestramento. Sebbene si tratti di una buona opportunità per familiarizzare con il sistema dei combattimenti, risulterà arduo affrontare i mostri che troverai con un solo guerriero **(schermata 10)**. Inoltrandoti troppo nella giungla, rischierai di incontrare anche l'Archeosaurus, un enorme mostro che non sei ancora in grado di sconfiggere da solo.

SCHERMATA 9

SCHERMATA 10

Sarà possibile effettuare tutte queste esplorazioni in seguito; quindi, se vuoi fare le prime esperienze di battaglia, procedi verso il Cancello Principale. Quando lasci l'edificio e scendi le scale, individua la Fonte Energetica posta alla tua sinistra e usala. Continua a camminare verso la parte inferiore dello schermo, fino a quando non incontrerai il cancello e vedrai Quistis. A questo punto, dovresti rimuovere uno dei tuoi G.F. dal sottomenu Junction e darlo a Quistis, che ora è tua partner. Metti in Junction anche le Abilità di Comando. Quando sarai pronto, esci dal Garden di Balamb dirigendoti verso la parte bassa dello schermo **(schermata 11)**.

Squall e Quistis si trovano ora sulla mappa mondiale. La strada asfaltata conduce a Balamb Town. Andando nella direzione opposta, raggiungerai la zona orientale dell'isola e troverai l'ingresso della Caverna di Fuoco sul fianco della montagna. Sebbene il tuo compito sia di trovare e sconfiggere Ifrit qui dentro, avrai comunque la possibilità di fare prima un giro a Balamb. Fai la tua scelta ed esplora tutte le direzioni nella sequenza che preferisci.

SCHERMATA 11

MENSA / GIARDINO / INFERMERIA

per A

3° PIANO

Fonte Energetica ESNA

BIBLIOTECA

per E

L'OCCULTO I

ASCENSORE 3° Piano

RIVISTA ARMI MESE *n. 7 (DISCO 3)*

CENTRO DI ADDESTRAMENTO

per D

Fonte Energetica BIO (nascosta)

2° PIANO

TERMINALE
ASCENSORE 2° Piano
Balamb Town

Questa idilliaca cittadina offre svariate amenità e dovrai visitarla spesso in seguito. Per ora, dirigiti verso la parte inferiore dello schermo fino a quando non trovi un incrocio con un cartello e alcuni vasi.

Usa la Fonte Energetica posta in basso a sinistra e prosegui a sinistra. Visita il negozio (a destra sullo schermo, di fronte alla stazione) **(schermata 1)** e compra alcuni oggetti curativi di base, come Antidoto, Collirio e Ago Dorato: Fai attenzione, però, a non spendere troppo: dovrai risparmiare, cosicché in seguito potrai acquistare un biglietto per il treno. Lascia la città e dirigiti verso l'altra estremità di Balamb. Salva la partita prima di entrare nella Caverna.

SCHERMATA 1

Da raccogliere **CARTE RARE:** Pandemon, Zell
RIVISTE: Timber Maniacs (1 numero), La Guerra 003
NEGOZI: Negozio di oggetti, JunkShop, Hotel (un metodo economico per recuperare HP), Autonoleggio

Save Point	1	Fonti Energetiche	Thunder, Energia

Caverna di Fuoco

Dopo aver salvato la partita, entra nella Caverna di Fuoco. Lo scenario cambia: mentre ti avvicini alla Caverna, verrai accolto da due misteriosi Funzionari del Garden **(schermata 1)**. Questi ti chiederanno di scegliere un tempo limite di 10, 20, 30 o 40 minuti; dopodiché si sposteranno. A questo punto, devi entrare nella Caverna, trovare Ifrid e sconfiggerlo entro il lasso di tempo stabilito. Un conto alla rovescia scorrerà nell'angolo in alto a destra dello schermo. Cerca di essere preciso nella selezione del tempo: infatti, completando le missioni con uno scarto minimo, farai una buona impressione. In generale, comunque, 20 minuti dovrebbero essere sufficienti; 10 potrebbero, invece, non bastare, dal momento che avrai alcuni spiacevoli incontri prima di trovare Ifrid. Naturalmente, puoi sempre fuggire da queste battaglie preliminari per risparmiare tempo.

SCHERMATA 1

Da raccogliere G.F. IFRID
CARTE RARE: Ifrid

Fonti Energetiche Fire

BOSS, G.F. Una volta entrato, segui l'ampio sentiero e quindi tieni la destra **(schermata 2)**; a questo punto, passerai alla schermata successiva: prosegui ancora. Raggiungi l'estrema parte superiore dello schermo: se hai tempo, al bivio della schermata successiva vai a destra e usa la Fonte Energetica; in caso contrario, utilizzala dopo aver sconfitto Ifrid.

consiglio

Fai in modo che i tuoi G.F. apprendano "Supporto" molto presto. Questa Abilità, infatti, ti permette di incrementare il loro potere d'attacco durante la battaglia (consulta la sezione "Abilità" del capitolo "Junction"). Ciò è particolarmente utile in combattimenti contro i boss come Ifrid. Shiva può infliggere danni superiori, riducendo la durata dello scontro.

SCHERMATA 2

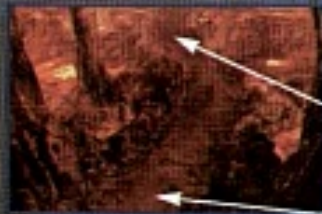
SCHERMATA 3

Continua lungo la strada principale, finché questa non termina in un cratere infuocato; il tuo arrivo risveglierà Ifrid **(schermata 3)**. Egli è relativamente forte, ma soffre il Gelo, come tutte le creature basate sull'elemento Fuoco. Evoca ripetutamente il G.F. Shiva e usa anche il G.F. Quetzal. Il personaggio che non ha in Junction Shiva dovrebbe attaccare con magie di Gelo (Blizzard), poiché i tuoi attacchi fisici sono poco efficaci. Cerca di assimilare la magia Energia da Ifrid e usala, se ti serve. Se infliggi abbastanza danni a Ifrid prima dello scadere del tempo, si unirà a te come G.F. Il conto alla rovescia, quindi, si blocca; non appena avrai vinto, metti Ifrid in Junction e torna all'ingresso della Caverna. Ora hai tempo di usare la Fonte Energetica, se non l'hai fatto in precedenza. Sfrutta anche le battaglie casuali nella Caverna di Fuoco per accumulare esperienza e magie. Non appena torni alla mappa mondiale, salva la partita; ora puoi fare affidamento su tre preziosi e utili G.F.

SCHERMATA 4

Al tuo ritorno al Garden di Balamb, riceverai i complimenti e ti verrà chiesto di indossare la tua uniforme SeeD. Vai al dormitorio, girati verso il letto e premi il tasto O per scegliere un vestito. C'è anche un Save Point. La sequenza successiva dell'avventura si attiva quando torni verso la mappa nella hall del 1° piano. Il Preside Cid riunirà alcune persone e illustrerà l'esame pratico SeeD che avrà inizio di lì a breve **(schermata 4)**.

BOSS

Fonte Energetica FIRE

Mappa Mondiale

Dollet

Il tuo esame SeeD pratico è, in realtà, una missione vera e propria. Devi prestare supporto a Dollet, una regione a est di Balamb, per respingere l'invasione delle armate di un paese vicino, Galbadia. Si tratta di una potente nazione militare, che ha ritenuto opportuno rompere una tregua che durava da circa 17 anni, occupando la città di Dollet. Le truppe SeeD vengono inviate in gruppi di tre elementi; Squall è in squadra con Zell Dincht, un ragazzo di Balamb Town esperto di arti marziali. A discapito di Squall e Zell, Seifer è decretato leader della squadra. I tre devono imbarcarsi al porto di Balamb.

SCHERMATA 1

SCHERMATA 2

La squadra entra automaticamente in una macchina ferma al parcheggio e lascia il Garden. Dirigi il veicolo verso la città e guida dritto attraverso l'entrata. Arriverai direttamente al porto di Balamb. Metti in Junction il G.F. finora usato da Quistis con Zell e anche le sue Abilità. Cammina lungo l'estremità della banchina e sali a bordo del vascello SeeD **(schermata 1)**.

SCHERMATA 3

A causa dei caustici commenti di Seifer, il viaggio verso Dollet non risulterà esattamente piacevole **(schermata 2)**. Segui tutte le linee di dialogo possibili prima di sbarcare. Dopo la sequenza cinematica, otterrai di nuovo il controllo. Sali le scale, salva la partita al Save Point e concentrati nel seguire Seifer lungo la strada lastricata fino alla Piazza principale di Dollet **(schermata 3)**. Ci saranno soldati e soldati scelti Galbadiani ovunque; quindi, assicurati, di curare i membri della squadra, se necessario.

Seguendo gli ordini, il gruppo raggiungerà la Piazza e li attenderà per un lungo periodo. Dato che non accade nulla, Seifer deciderà di correre alla Torre di Comunicazione, chiedendoti di seguirlo. Prendi il sentiero di sinistra e supera il ponte **(schermata 4)**; la strada che conduce alla Torre è costellata di soldati sconfitti. Interpellane alcuni per capire cosa sta succedendo.

SCHERMATA 4

SCHERMATA 5

Giunto in cima alla montagna **(schermata 5)**, vedrai Seifer entrare nella Torre di Comunicazione. In questo momento, Selphie arriverà di corsa. Vengono impartiti nuovi ordini: dato che Seifer, il caposquadra, è andato avanti, Selphie si unirà a Zell e Squall. Metti in Junction con lei i G.F. e le Abilità fin qui utilizzate da Seifer, proseguendo poi lungo il sentiero che si trova sulla destra (non saltare come fa Selphie). Giunto di fronte alla Torre, usa la Fonte Energetica posta a sinistra dell'ascensore e salva la partita.

G.F. SIREN
RIVISTE: Armi Mese n. 3

Save Point	2	Fonti Energetiche	Blind

La squadra riemerge in cima alla Torre. Sorprenderai Biggs, un soldato Galbadiano che ha appena riparato la parabola installata qui sopra **(schermata 6)**. Ci sarà uno scontro, seguito da un altro in cui a Biggs si unirà la sua spalla, Wedge. Il combattimento viene improvvisamente interrotto dall'entrata in scena di Herbia, un enorme mostro alato che possiede il G.F. Siren **(schermata 7)**.

SCHERMATA 6

SCHERMATA 7

SCHERMATA 8

BOSS Dato che l'HP di Biggs verrà ripristinato dopo che lo avrai sconfitto o dopo un certo lasso di tempo, non perdere tempo ad attaccarlo. Assimila invece la magia Esna e accumulala: è utile per curare le alterazioni di status ed è potente da mettere in Junction **(schermata 8)**.

BOSS Arrivato Wedge, accumula da lui Energia e attacca prima Biggs: è l'avversario più pericoloso, sebbene nessuno dei due sia particolarmente forte. Evoca i tuoi G.F. se desideri tagliare corto con questa battaglia.

BOSS, possiede G.F. Alla fine del combattimento, Biggs e Wedge verranno portati via da Herbia, un mostro volante. Fai in modo che uno dei personaggi assimili immediatamente il G.F. Siren, oltre alla magia Double: ciò ti permette di lanciare due "copie" della stessa magia in un solo turno. Dato che Herbia è piuttosto resistente alle magie, risparmiale e attacca invece con i G.F.; ricorri agli attacchi fisici solo se i G.F. sono stati neutralizzati. Assimila e usa Energia da Herbia, se necessario.

SCHERMATA 9

SCHERMATA 10

Subito dopo la battaglia, Seifer fa la sua comparsa **(schermata 9)**. Selphie corre da lui e gli comunica l'ordine di ritirata, secondo cui bisogna trovarsi sulla spiaggia entro 30 minuti. A questo punto, Parte un conto alla rovescia e Seifer fugge via improvvisamente. Devi ora raggiungere l'area d'atterraggio alla spiaggia il più in fretta possibile.

Non appena potrai muoverti, corri verso l'ascensore e salva la partita all'ingresso della Torre **(schermata 10)**. Prenditi il tempo per curare i personaggi e assicurati che ognuno abbia in Junction un G.F. e il maggior numero possibile di Abilità.

SCHERMATA 11

BOSS Dopo aver abbandonato la Torre di Comunicazione, un enorme mostro meccanico a forma di aracnide ti si farà incontro, bloccandoti la strada. L'X-ATM092 è un avversario terribile e può persino ripararsi dagli attacchi da solo; poiché è meccanico, tuttavia, soffre molto l'azione del Tuono, quindi evoca spesso il G.F. Quetzal. Puoi fuggire (premendo **L1** e **L2** simultaneamente) da questa battaglia ogni volta che Zell lo suggerirà. A questo punto, il robot si riparerà completamente: proseguire lo scontro ti costerebbe tempo prezioso. Quando fuggi, il mostro ti seguirà fin verso la città saltando, bloccandoti, costringendoti a ripetuti confronti **(schermata 11)**. Anche in questi casi, potrai fuggire soltanto quando verrà visualizzato il relativo commento di Zell. È comunque possibile sconfiggere l'X-ATM092, poiché può ripararsi soltanto un numero limitato di volte: cerca di eliminarlo sul ponte che riconduce a Dollet, perché esiste un momento in cui il mostro non potrà più autoripararsi. Se hai a disposizione la magia Scan, lanciala ripetutamente per sapere in che condizioni si trova. La battaglia sarà più semplice, se avrai evocato spesso il G.F. Quetzal prima di questo momento, incrementando la sua compatibilità con il personaggio che lo ha in Junction e quindi permettendogli una materializzazione più rapida.

consiglio

Puoi evitare lo scontro sul ponte, se ti ritiri al momento opportuno; raggiungi la parte centrale del ponte e osserva l'area alla tua sinistra. Quando scorgi la sagoma dell'X-ATMo92 che sta per piombarti addosso, corri subito verso sinistra, finché il mostro non scomparirà dallo schermo (comunque, non potrai evitare gli altri scontri predeterminati con l'X-ATMo92).

Una volta raggiunta Dollet (e, probabilmente, sconfitto altri soldati e soldati scelti Galbadiani), dirigiti verso la strada che porta alla spiaggia. Non fermarti in nessun caso, salvo per far scappare via il cane nella Piazza principale prima che il robot lo travolga. Giù alla spiaggia, Quistis si prenderà cura dell'X-ATM092 con una mitragliatrice, a meno che tu non l'abbia in precedenza sconfitto.

Ora ti trovi al sicuro sulla nave SeeD grazie a cui fai immediatamente ritorno al porto di Balamb. Seifer è accolto da Raijin e Fujin, che lo portano in macchina fino al Garden di Balamb senza aspettare gli altri. Squall, Zell e Selphie, invece, dovranno andarci a piedi.

Se non hai ancora fatto un giro in città, questo è il momento giusto. Fai buona scorta di oggetti curativi e magari vai a trovare la madre di Zell ***(schermata 12)****. Si trova nella prima casa a destra sulla Piazza principale (volgendo le spalle all'insegna).*

SCHERMATA 12

Poiché l'evento successivo avrà inizio solamente quando rientrerai al Garden di Balamb, puoi esplorare l'isola in tutta tranquillità. Assimila e fai provvista di magie curative dai Kedachiku che vivono nelle foreste, ma stai attento all'Archeosaurus. Se ci riesci, fallo addormentare durante la battaglia ricorrendo alla magia Morfeo. Acquisisci esperienza, assimila magie dai mostri e cerca di combattere senza ricorrere ai G.F. Rimetti in sesto la squadra e salva la partita ripetutamente prima di fare ritorno al Garden, dove sarai chiamato a una nuova missione.

consiglio

Da questo momento in poi, tieni d'occhio le riviste. Troverai vari numeri delle diverse pubblicazioni in quasi tutti gli insediamenti. Non verranno specificamente menzionati in questo Soluzione, ma, se ti trovi in difficoltà, potrai sempre consultare il capitolo "Segreti" al fine di scoprire l'esatta ubicazione delle riviste. Leggile per ottenere la conoscenza necessaria all'upgrade delle armi o all'apprendimento di alcune Tecniche Speciali.

La sera del diploma

*Nella hall al 1° piano, Cid dà il bentornato alla squadra (**schermata 1**); dopo aver parlato con lui, segui il corridoio circolare verso destra e incontrerai Seifer. Parlagli e Cid vi raggiungerà, subito seguito da Shu, una ragazza SeeD assistente del Preside. Terminato il severo rimprovero di Cid a Seifer, quest'ultimo verrà portato via da uno dei Funzionari del Garden.*

SCHERMATA 1

Al tuo ritorno verso la mappa, sentirai un messaggio diffuso tramite gli altoparlanti, per richiamare tutti i cadetti SeeD che oggi hanno sostenuto l'esame pratico nella classe al 2° piano. Raggiungila e troverai un folto gruppo di persone che aspetta fuori: parla con loro mentre attendi i risultati. Dopo qualche momento, ti verrà confermato che Zell e Squall hanno superato l'esame. Mentre ritorni all'ascensore, ti si parerà davanti un Funzionario che ti ordinerà di raggiungere il Preside nel suo ufficio, al 3° piano. Cid si congratulerà con tutti i candidati che hanno passato l'esame e regalerà loro un incoraggiante commento (**schermata 2**): egli valuterà, infine, la tua performance. Squall, Zell, Selphie e uno studente di nome Nida sono ora dei SeeD. Prendi l'ascensore e scendi al 2° piano, dove potrai goderti un bell'applauso tributato dagli altri studenti, Seifer in testa (**schermata 3**)!

SCHERMATA 2

SCHERMATA 3

consiglio

D'ora in avanti, potrai affrontare i Test SeeD scritti in qualsiasi momento. Questi sono accessibili grazie all'opzione Guida presente nel menu principale e anche tramite il terminale di Squall. Usa i Test per incrementare il tuo livello SeeD e godere, quindi, di un maggiore salario, ma anche per verificare quante cose conosci sul gioco. I Test SeeD sono spiegati dettagliatamente nel capitolo "Come Giocare".

Gli studenti, in occasione del ballo per il diploma, devono indossare l'alta uniforme, quindi torna al dormitorio e cambiati. Quando lasci la stanza, ci sarà Selphie ad aspettarti e il ballo avrà inizio. Seguirà un'incantevole sequenza cinematica. Squall, che non si sta divertendo granché, viene avvicinato da una splendida ragazza (**schermata 4**); dopo una danza o due, però, ella se ne va (**schermata 5**) e Squall rimane con Quistis. Questa gli chiede di rimettersi gli abiti normali e di incontrarla al Centro di Addestramento.

SCHERMATA 4

SCHERMATA 5

Da raccogliere	Armi Mese n. 4
Save Point	3
Fonti Energetiche	Energia, Esna, Blizzard

Fai come dice Quistis ed entra nel corridoio d'accesso al Centro. La tua ex-istruttrice ti darà qualche suggerimento su come sconfiggere l'Archeosaurus. Metti in Junction un G.F. e tutte le relative Abilità con Quistis, perché i mostri del Centro di Addestramento non dormono mai. Entra attraverso la porta di sinistra e segui il sentiero; nella schermata successiva, oltrepassa la porta illuminata che ti condurrà a una riservata, romantica balconata (**schermata 6**). Purtroppo, sebbene Quistis cerchi di condividere con te i suoi dubbi e le sue paure, non sei di grande supporto: mentre vi preparate a lasciare il Centro, vedi una giovane donna attorniata da alcuni mostri. Sembra avere qualcosa di molto familiare; corri da lei e difendila dai mostri. Prima che tu possa rivolgerle la parola, viene comunque portata via da due misteriosi individui.

SCHERMATA 6

*Tutti gli altri corridoi sono sbarrati da Funzionari del Garden, per ora; quindi, ritirati nella tua stanza e fatti una bella dormita. Prima, però, che tu possa farlo, Zell si avvicina e ti segnala che, in qualità di SeeD, puoi ora goderti una stanza tutta per te. Premi il **tasto ⊗** per coricarti.*

In treno verso Timber

Al tuo risveglio, dopo essere uscito dal dormitorio, sentirai un avviso che ti ordina di incontrare Cid al cancello principale: lo troverai lì accompagnato da un Funzionario del Garden. Ci sarà anche Selphie e, dopo che Zell sarà arrivato (e si sarà visto confiscare la sua hover-board), Cid ti illustrerà la tua prima missione ufficiale da mercenario SeeD. Con Zell e Selphie, dovrai aiutare un'organizzazione segreta di Timber a rovesciare il governo di Galbadia rapendo il Presidente della regione. Il Preside ti fornisce una parola chiave per farti riconoscere dai Gufi del Bosco: si tratta del nome con cui il gruppo è chiamato. Dopo queste spiegazioni, parla di nuovo con Cid per ricevere la Lampada Magica (**schermata 1**).

SCHERMATA 1

Da raccogliere

OGGETTI CHIAVE:	**Lampada Magica (G.F. Diablos)**
CARTE RARE:	**Diablos**

BOSS, G.F. La Lampada Magica contiene Diablos, un mostro alato proveniente da un'altra dimensione. Devi affrontarlo e sconfiggerlo onde ottenerlo come G.F., ma ne vale la pena. Puoi provarci in qualunque momento, semplicemente usando la Lampada Magica tramite l'inventario. È comunque meglio salvare la partita prima di provarci, anche perché Diablos è un avversario molto duro: avrai bisogno di una buona riserva di magie e ogggetti curativi. Puoi infliggergli maggiori danni assimilando e usando subito la magia Antima, che lui stesso possiede. Gli attacchi fisici, tuttavia, saranno efficaci solo se i personaggi utilizzeranno le loro Tecniche Speciali; non sarà difficile, visto che Diablos lancia di frequente attacchi devastanti contro l'intera squadra. Fai attenzione, nel caso di Selphie, a scegliere la magia giusta prima di lanciare la Tecnica Speciale: lanciando una magia curativa, potrai disporre di un supporto eccezionale per il gruppo. Se ci riesci, accumula anche qualche unità di magia Sancta durante lo scontro.

SCHERMATA 2

SCHERMATA 3

Dirigiti verso Balamb Town e acquista subito oggetti curativi e di supporto nel caso in cui non ne avessi a sufficienza. Assicurati, tuttavia, di conservare almeno 3.000 Guil perché ti serviranno per il biglietto del treno: non si può arrivare a Timber in macchina o a piedi. La stazione è subito a sinistra del negozio (**schermata 2**); parla con la guardia, compra un biglietto e dirigiti verso la parte inferiore dello schermo per accedere ai binari (**schermata 3**).

SCHERMATA 4

*A bordo del treno, devi inserire il tuo biglietto nel pannello vicino alla porta che conduce agli scompartimenti dei passeggeri (**schermata 4**): Selphie correrà a sedersi. Seguila e interpellala, quindi entra nello scompartimento a sinistra. Improvvisamente, la squadra cadrà a terra priva di sensi…*

La consiglio

La donna vestita di rosso e bianco che aspetta fuori dalla stazione di Balamb è la Regina delle Carte. Si troverà qui per la maggior parte dell'avventura, a meno che non si verifichino determinate situazioni descritte nel capitolo "Segreti". Se desideri che ella diffonda una regola in quest'area, dovrai darle 3.000 Gil; è possibile guadagnare questo denaro prima di partire per Timber. Poiché sei libero di fare ciò vuoi, puoi andare a caccia di mostri per Balamb, ottenendo oggetti ed esperienza mentre aspetti che arrivi il tuo salario. Puoi anche incrementare il tuo Livello SeeD superando i relativi test e ottenendo, così, un salario più cospicuo.

Laguna – primo sogno

Senza alcun preavviso, ti ritrovi in un altro luogo e con altre persone. Ora hai il controllo su Laguna Loire, un giovane soldato Galbadiano. Egli è affiancato dai suoi fidati compagni Kiros e Ward. Obbedendo all'ordine di ritirata da una grande battaglia, stanno cercando di farsi strada attraverso un sentiero nella foresta. Prosegui verso l'alto, finché non incroci un corso d'acqua; superalo saltando sul tronco abbattuto e continua a seguire il sentiero, affrontando alcuni nemici che incontrerai per la strada. Alla fine, raggiungerai la tua macchina: quando ti avvicini, la squadra salirà a bordo e si dirigerà verso Deling City.

SCHERMATA 1

SCHERMATA 2

Laguna e i suoi si fermeranno nella Piazza di fronte alla stazione di Deling e scenderanno al volo, causando notevoli problemi al traffico **(schermata 1)**. Vai verso destra, oltre l'ingorgo, fino a quando non raggiungerai l'albergo, due schermate più avanti. Nota che puoi attraversare la strada soltanto in determinati punti. Entra nell'hotel e prendi le scale a destra (puoi anche dare un'occhiata alla città prima, ma avrai comunque la possibilità di farlo in seguito). Ti trovi ora nel bar, dove sta per suonare una pianista che piace molto a Laguna. Rivolgiti alla cameriera e prendi posto a un tavolo; la squadra andrà a sedersi in un angolo sulla destra e ordinerà qualcosa da bere. I tuoi amici ti esorteranno ora ad andare da Julia, la pianista.

Save Point 1

Fonti Energetiche Energia, Idro

Raggiungi dunque il palco e parla con Julia **(schermata 2)**... almeno finché un crampo alle gambe non ti forzerà a una prematura ritirata. Riprendi la conversazione con i tuoi amici, che improvvisamente se ne andranno proprio quando arriverà Julia **(schermata 3)**. Ti inviterà a salire nella sua stanza: lascia il bar, rivolgiti alla reception dell'hotel e chiedi della stanza di Julia. Ci arriverai automaticamente e ci sarà un garbato dialogo in cui entrambi parlerete dei vostri sogni. Julia promette anche che ti aspetterà...

SCHERMATA 3

BOSCO PER DELING CITY

Fonte Energetica IDRO

Fonte Energetica ENERGIA

Mappa Mondiale

Campagna Presidenziale

Non appena Julia ha fatto la sua promessa, Squall e i suoi si risvegliano a bordo del treno per Timber. Pare che tutti quanti abbiano fatto lo stesso sogno, nel quale interpretavano, però, ruoli diversi! Prima che tu possa indagare oltre, il treno giunge a destinazione e puoi scendere (dirigendoti verso la parte inferiore dello schermo) **(schermata 1)**.

SCHERMATA 1

Per adesso, non puoi abbandonare la zona circostante la stazione; tuttavia, puoi parlare con tutti i presenti. La vecchia signora fuori dal piccolo negozio ti rivelerà immediatamente che un certo Zone apprezza le riviste sconce come "La Mia Vicina"; è una buona informazione per il futuro. Uno dei giovani si rivolgerà a te in modo bizzarro: lo riconoscerai perché indossa una maglietta gialla. Rispondigli usando la parola chiave che ti ha comunicato Cid, che fa riferimento ai gufi. Sei ora in contatto con i Gufi del Bosco! Quando avrai finito di guardarti in giro, sali gli scalini che conducono alla piattaforma con la scritta "Galbadia" **(schermata 2)**. Sali sul treno, dove incontrerai gli altri membri dell'organizzazione ribelle. Verrai a sapere che il treno è la Base mobile dei Gufi del Bosco. Sali le scale ed entra nel primo scompartimento a sinistra; parla con tutti i Gufi prima di andartene; poi gira a sinistra ed entra nello scompartimento successivo. Qui incontrerai Rinoa Heartilly, leader del gruppo di resistenza, ma soprattutto la stessa, meravigliosa ragazza con cui Squall danzò la sera precedente! Dopo averle parlato, esci e vai verso la parte inferiore dello schermo fino a tornare nell'area di ingresso del treno; apri la porta sulla sinistra rispetto alle scale e segui le indicazioni che Rinoa, Watts e Zone ti forniranno.

SCHERMATA 2

Da raccogliere Il Cane n. 1 e 2

Save Point 1

I Gufi del Bosco sperano di poter liberare Timber dalle armate di Galbadia. Hanno intenzione di rapire il Presidente di Galbadia, che è attualmente in viaggio sul suo treno. Sarà lasciato libero soltanto in cambio del ritiro delle armate da Timber.

SCHERMATA 3

SCHERMATA 4

Quando Rinoa avrà illustrato dettagliatamente il piano **(schermata 3)**, hai la possibilità di ripassarlo quante volte desideri. Esamina la bacheca per scoprire altri particolari su questa intricata situazione politica. A questo punto, fai un altro giro del treno, salva la partita e, quando sei pronto per la missione, rivolgiti a Watts **(schermata 4)**. Quando tutti i membri della squadra saranno saliti sul tetto del treno, corri verso sinistra e premi il **tasto ○** per saltare sulla carrozza successiva. Ti verrà ora mostrato come scollegare la carrozza presidenziale: devi calarti lungo il fianco del treno e inserire tre codici numerici da quattro cifre entro cinque minuti. Memorizza attentamente a quale tasto corrisponde ogni numero sul controller prima di iniziare la sequenza. Gli altri membri della squadra controlleranno i soldati di guardia all'interno della carrozza, gridandoti di risalire quando uno dei due si avvicinerà.

Se non riesci ad agire con il giusto tempismo, verrai scoperto da una o da entrambe le guardie; a quel punto, potrai solo rinunciare o ritentare. Quest'ultima possibilità è utile, ma non si rifletterà positivamente sulla tua valutazione di SeeD. Se rinunci, potrai, invece, ripartire dalla tua ultima partita salvata. Inserendo un codice errato, la sequenza verrà annullata e dovrai ricominciare daccapo; in ogni caso, non verrai scoperto per questo.

consiglio

Quando appare un codice, aspetta che venga visualizzato il primo simbolo di spazio (una linea gialla) prima di agire sul tasto relativo. Premi i quattro tasti intervallandoli con una certa pausa: se inserisci i codici troppo in fretta, il gioco interpreterà la sequenza come errata.

Dopo che un codice viene accettato, puoi scegliere di inserirne subito un altro, oppure di risalire sul tetto. Dato lo schema di pattuglia delle due guardie, puoi probabilmente inserire due codici di fila senza doverti ritirare. Aspetta che la guardia se ne vada, quindi calati di nuovo e inserisci l'ultimo codice. Risali immediatamente e passa alla parte sinistra della carrozza. Da questo lato della carrozza, dovrai inserire cinque codici; procedi come già hai fatto, ma preparati a dover risalire due o tre volte. Ora devi guardarti dalle guardie da solo ogni volta che inserisci un nuovo codice, premendo R1. Se scorgi una guardia che si avvicina, cerca di non farti scoprire risalendo immediatamente; aspetta che entrambi i soldati siano lontani prima di scendere nuovamente.

consiglio

Se riesci a inserire tutti i codici giusti su entrambi i lati al primo tentativo e senza venire mai scoperto, guadagni un Livello SeeD.

INTRODUZIONE
PERSONAGGI
COME GIOCARE
4.1 SOLUZIONE
JUNCTION
MOSTRI
OGGETTI
CARTE
SEGRETI
INDICE

Campagna Presidenziale

BOSS Dopo aver completato l'inserimento dei codici, ti troverai di nuovo sul treno dei Gufi del Bosco: sei riuscito a rapire il Presidente di Galbadia! Prima di affrontarlo, ti conviene verificare che i tuoi personaggi abbiano in Junction tutti i G.F. e le Abilità disponibili. Assicurati che almeno uno di essi possieda l'Abilità Oggetti; quando sei pronto, salva la partita e interpella Rinoa. Avrai un'altra possibilità di accedere al menu. Parlale di nuovo ed entrerai automaticamente nella carrozza presidenziale. Rinoa si confronta con il Presidente che, nello stupore generale, si rivela un fantoccio. Assimila Energia da lui nel corso della battaglia che segue e ricorri agli attacchi fisici: questo avversario non è molto forte **(schermata 5)**.

BOSS Dopo aver eliminato il finto presidente, lo vedrai trasformarsi nella sua reale forma: un orribile mostro mutante chiamato Namtal Utoku **(schermata 6)**. Dispone di attacchi fisici molto potenti e può infliggere una serie di alterazioni di status come Mutismo e Berserk **(schermata 7)**. Se uno dei tuoi personaggi dovesse rimanerne vittima, curalo immediatamente assimilando e usando subito la magia Esna dal mostro. Ricorri ad attacchi basati sul Fuoco **(schermata 8)** e Ifrid, assimilandone le preziose magie. Se vuoi sbarazzarti rapidamente di questo avversario, usa su di lui oggetti o magie curative: in qualità di non-morto, Namtal soffre questi elementi, poiché qualsiasi cosa che rigeneri l'HP ai vivi viene sottratto ai morti viventi. A questo punto, se non possiedi Elisir o Megapozioni (o vuoi risparmiare oggetti preziosi), utilizza una Code di Fenice per abbattere all'istante Namtal Utoku. Comunque, potrebbe succedere che la mossa non riesca.

SCHERMATA 5

SCHERMATA 6

SCHERMATA 7

Dopo il combattimento, ti ritrovi nuovamente nel treno dei Gufi del Bosco. Nella stanza strategica l'organizzazione dichiara compiuta la missione. Rinoa, tuttavia, mostra a Squall il contratto firmato dal Preside Cid. Questo documento obbliga i tre SeeD a offrire la loro collaborazione ai Gufi del Bosco, fino a quando Timber non verrà liberata dall'oppressione di Galbadia. Rinoa invita, quindi, i SeeD ad aiutarla a trovare il vero presidente, che sta per tenere un discorso alla stazione TV di Timber. Poco dopo questa spiacevole sorpresa, puoi riformare la squadra; quando interpelli Watts, il treno si ferma e tutti possono scendere.

SCHERMATA 8

Timber

Hai ora la possibilità di esplorare Timber. Visita il negozio di animali a sinistra delle scale che conducono al treno per Balamb e fai un giro nell'edificio dei Timber Maniacs: si trova nella schermata che raggiungi camminando verso destra, oltre la piattaforma per il treno per Galbadia.

Parla con l'uomo che indossa il giaccone e chiedigli notizie della stazione TV. Ti indicherà anche la piccola casa adiacente all'edificio dei Timber Maniacs **(schermata 1)**: entra, parla con il pingue padrone e sali le scale. I bambini ti lasceranno guardare attraverso la finestra sul retro, dove scorgerai un vicolo con un Save Point: si tratta dell'unica strada d'accesso alla stazione TV. Poiché non puoi scendere da qui, lascia la casa e vai verso la parte destra dello schermo; scendi le scale poste nella parte inferiore della schermata successiva (non quelle a destra).

SCHERMATA 1

Mentre ti avvicini alla Piazza del pub, sarai attaccato da due soldati Galbadiani; eliminali per ottenere la carta di Buel. Entra nel pub, stai a sentire lo sproloquio del fannullone che blocca la porta e, quindi, avvicinalo **(schermata 2)**. Se gli racconti delle carte, ti lascerà tenere la tua e te ne regalerà un'altra, quella del Re Tomberry. Permetterà che il padrone del pub lo porti via liberando la porta (in alternativa, puoi liberarla osservando il fannullone e parlando più volte con il barista onde scoprire quale drink puoi ordinare; il metodo della carta è, però, molto più breve).

SCHERMATA 2

Da raccogliere

Fonti Energetiche	Blizzaga, Energia, Scan

RIVISTE: Timber Maniacs (2 numeri), Il Cane n. 3 e 4
OGGETTI CHIAVE: "La Mia Vicina"
NEGOZI: Negozio di oggetti, JunkShop, Negozio di animali

Save Point	3 (1 nascosto)

SCHERMATA 3

Oltrepassa la porta, segui il vicolo e sali le scale che portano alla stazione TV; raggiungerai un grande schermo all'aperto **(schermata 3)**. Watts ti farà sapere che il Presidente si trova nello studio televisivo e si sta preparando alla trasmissione. Squall e Rinoa avranno una breve discussione e Rinoa deciderà di andarsene. Mentre corre giù per le scale, vedrai avvicinarsi il membro del gruppo che ha fin qui lasciato fuori. Guarda la trasmissione e osserva come la situazione degenera nello studio; salirai automaticamente gli scalini rimasti, quindi corri lungo il passaggio ed entra nella stazione TV **(schermata 4)**.

SCHERMATA 4

Zell compie un grave errore rivelando che tutti coloro che si trovano nello studio, incluso Seifer, provengono dal Garden di Balamb. Il Presidente giura che Galbadia non esiterà a vendicarsi se verrà ferito; diventa chiaro che Rinoa e Seifer si conoscono bene. Segui Seifer e Quistis nella stanza adiacente: bloccata dalle magie di Edea, la squadra non può far altro che osservare cosa succede. Quando ottieni di nuovo il controllo dei personaggi, segui Quistis e Rinoa fuori e poi giù dalle scale. In seguito alla trasmissione, il treno dei Gufi del Bosco è stato distrutto e l'organizzazione non è più la benvenuta a Timber; Rinoa chiederà a Squall di condurla in un posto sicuro, per il momento.

Segui Rinoa e Quistis fino al pub e accetta l'offerta della donna: si tratta del capo delle Volpi del Bosco, un altro gruppo di resistenza. Corri verso la piccola casa vicina ai Timber Maniacs, dove sei già stato: è chiaro che la squadra non è al sicuro in questo luogo. Dopo che tutti saranno corsi di sopra per discutere la situazione – Seifer rischierà sicuramente la pena capitale per aver tentato di rapire il Presidente – il gruppo tornerà di sotto dopo aver avuto l'assicurazione che il campo è di nuovo libero. Dirigiti verso l'uscita onde fare in modo che Quistis esterni la propria intenzione di chiedere aiuto al Garden di Galbadia. Riforma la squadra e troverai Watts in un'uniforme Galbadiana fuori dall'edificio dei Timber Maniacs: sarà i tuoi occhi e le tue orecchie qui in città. Esci verso destra, attraversa la schermata successiva e accedi al corridoio di destra dopo aver ottenuto i biglietti gratuiti da Zone, che deciderà di restare. Nella schermata successiva, vai verso le scale di destra; da questa piattaforma, prendi il ponticello per i pedoni per raggiungere la banchina più lontana **(schermata 5)**. Sali sul treno – ce l'hai fatta.

SCHERMATA 5

Timber

RIVISTA
TIMBER MANIACS

NEGOZIO SOUVENIR

NEGOZIO ANIMALI

RIVISTA
"LA MIA VICINA"

Fonte Energetica SCAN

Save Point

per A
LACRIME DI GUFO
500 GUIL
NEGOZIO OGGETTI
Fonte Energetica
ENERGIA
Save Point (nascosto)
Save Point
HOTEL
JUNKSHOP
Mappa Mondiale
RIVISTA
TIMBER MANIACS
0230

Laguna – secondo sogno

Apri la porta che dà accesso al corridoio (premendo il **tasto O** mentre sei di fronte al pannello adiacente alla porta stessa) e concedi a Selphie di godersi un po' il panorama della zona. Parla con tutti e, quando Zell esterna la sua disperazione, decidi di abbandonarlo a se stesso. Il treno si sposterà ora per la mappa mondiale; scendi alla prima fermata, la Stazione dell'Accademia Est e dirigiti verso la strada. Supera il burrone usando il ponte e gira a sinistra; vai verso il bosco che si trova nel canyon formato dalle due montagne. Dopo un'ulteriore discussione con Rinoa, comincerai a soffrire di vertigini; anche due altri membri del gruppo perdono i sensi e sognano di Laguna...

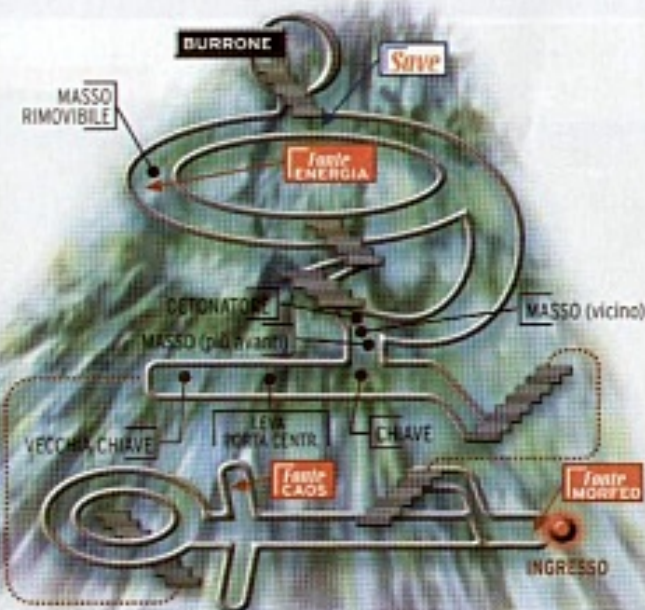
SCHERMATA 1

SCHERMATA 2

Laguna e i suoi si sono persi tra le montagne; raggiungi il fondo dello schermo per accedere all'ingresso dell'Area Scavi di Centra **(schermata 1)**. Da questo momento in avanti, subirai continui attacchi dai soldati di Esthar; sfrutta i combattimenti per accumulare magie. Prosegui dritto fino a una scaletta che conduce di sotto; troverai una vecchia chiave nell'area di sinistra della Caverna in cui ti trovi, ma non potrai evitare di perderla. Prosegui in basso e passa oltre le due schermate successive correndo a destra; un'altra vecchia chiave si trova vicino ai tubi, ma non riuscirai a trattenere neanche questa: ricorda, comunque, l'esistenza di queste chiavi.

Esci dalla parte superiore dello schermo e dirigiti verso l'apertura circolare; esci nuovamente ed esamina il detentore sul pavimento del tunnel. Premi il pulsante rosso, attendi che accada qualcosa, quindi premi quello blu. Le esplosioni provocheranno la chiusura di due uscite spostando alcune rocce; corri verso la parte superiore dello schermo in cui ti trovi e sali la scaletta. Segui le scale e il passaggio, quindi prosegui lungo il sentiero serpeggiante (spingi il masso per scoprire una Fonte Energetica) fino alla schermata con il Save Point. Puoi uscire dal labirinto delle Caverne dirigendoti verso la parte superiore dello schermo; a questo punto, non potrai fare altro che tuffarti... **(schermata 2)**

Save Point	1

Fonti Energetiche	Morfeo, Caos, Energia

Garden di Galbadia

*Squall e i suoi amici si risvegliano. Dirigiti verso la foresta e riemergi dal lato est: il Garden di Galbadia è leggermente a sinistra. Entra e segui la strada attraverso tutti i cancelli di ingresso **(schermata 1)**.*

Segui Quistis nella hall e prosegui diritto. Dopo aver sentito l'annuncio che richiama la tua squadra alla Reception del 2° piano, corri verso il corridoio opposto rispetto all'entrata. Sali gli scalini e vai a destra, dove troverai alcuni cadetti molto indaffarati; sali le scale e accedi alla stanza che si trova nella parte inferiore dello schermo **(schermata 2)**. Parla con tutti; Quistis ritornerà con alcune notizie buone e altre cattive. Il Garden di Balamb non sarà ritenuto responsabile dell'attacco di Seifer al Presidente, ma Seifer sarà probabilmente giustiziato per il suo affronto. Dopo la conversazione che segue, lascia la stanza; se torni dentro, Quistis ti confermerà che sei libero di esplorare il Garden fino a nuovi ordini.

SCHERMATA 1

SCHERMATA 2

consiglio

Alcune aree dell'edificio sono accessibili; fatti strada aiutandoti con la mappa e cerca nelle classi per trovare studenti da sfidare a carte. Ma soprattutto, usa le Fonti Energetiche.

Save Point	4 (1 nascosto)

Fonti Energetiche	Haste, Shell, Reiz, Double (nascosta)

*Al tuo ingresso nella hall principale, verrai accolto da Raijin. Lui e Fujin recheranno ordini aggiornati da Cid; disperati per le notizie riguardanti Seifer, partiranno verso Galbadia per andarlo a cercare. Torna verso i cancelli d'ingresso ed esci fuori con Quistis **(schermata 3)**. Parla con Rinoa: arriverà in macchina il Preside Martine, spiegherà la situazione politica e ti assicurerà tutto il supporto del Garden di Galbadia **(schermata 4)**, per poi ripartire. Parla con Selphie e illustra i nuovi ordini, quindi forma una squadra che comprenda anche Irvine. Controlla i Junction di G.F., magie e Abilità e lascia quindi il Garden.*

SCHERMATA 3

SCHERMATA 4

*Se ruoti la visuale (usando il **tasto L1**) una volta che ti trovi sulla mappa mondiale, noterai che la stazione Est di Galbadia è nei paraggi. Raggiungila, sali le scale e acquista un biglietto dal personale della stazione. Ti troverai automaticamente a bordo del treno e dovrai tornare verso la porta per far salire anche gli altri. Dopo che l'avrai aperta per Selphie (come nel corso del primo viaggio), Irvine la seguirà. Vagli dietro, aspetta che se ne vada e parla con Selphie: al tuo ritorno verso la prima schermata Irvine fallirà nell'abbordare Rinoa e spiegherà la sua situazione.*

Garden di Galbadia

per C

per A

Fonte Energetica HASTE

CHIAVE N. 3 (DISCO 2)

BOSS (DISCO 2)

per E

per B

Mappa Mondiale

Deling City

Una volta arrivato a destinazione, scenderai automaticamente. Usa l'ascensore di sinistra e nella schermata che segue sali le scale segnate in rosso, dirigendoti verso la parte inferiore dello schermo. Dopo aver osservato il meraviglioso panorama, parla con i tuoi amici e torna verso la parte superiore dello schermo **(schermata 1)**. Un autobus diretto alla Residenza di Caraway si fermerà esattamente di fronte alla stazione. Quando il bus arriva, rivolgiti all'addetto della fermata per salirvi. Scendi alla fermata successiva (premendo il **tasto ▲**) e attraversa la strada per accedere alla tenuta di Caraway **(schermata 2)**. Interpella la guardia per ricevere alcune istruzioni e una mappa; a questo punto, se preferisci risparmiare, non ci sarà più bisogno di comprare altre informazioni. Puoi ora esplorare Deling City, oppure chiedere alla guardia di accompagnarti all'uscita della città. Qui potrai affittare un'auto (assicurati, però, di avere molte unità Carburante nel tuo inventario), se lo desideri. Lascia la città (vai verso la parte inferiore dello schermo) e cammina (o guida) in direzione nord-est fino alla punta della Penisola Gotoran. La frattura nella roccia conduce alla Tomba del Re Senza Nome.

SCHERMATA 1

SCHERMATA 2

Da raccogliere

RIVISTE: Timber Maniacs (1 numero)

OGGETTI IMPORTANTI: Mappa della Tomba del Re Senza Nome, Indicatore di posizione (opzionale)

NEGOZI: Negozio di oggetti, JunkShop, Autonoleggio

Save Point 1

Fonti Energetiche Thundara

INIZIO

Save Point

Save Point

per le Fognature "Ingresso A"

per A per D

Mappa Mondiale

AUTONOLEGGIO

per F

per E

Tomba del Re Senza Nome

Prima di entrare nell'area di accesso alla Tomba, usa il Save Point situato proprio lì **(schermata 1)**. L'oggetto che cerchi si trova nella seconda schermata della Tomba vera e propria. Ricordati di segnarti il codice; ora esplora la costruzione usando la mappa. Innanzitutto, tieniti a destra ogni volta che puoi, fino a raggiungere l'estremità destra del labirinto.

SCHERMATA 1

BOSS Qui troverai una statua. Quando cercherai di esaminarla, Seclet ti attaccherà. Assimila e usa subito Protect su tutta la squadra; dal momento che Seclet usa spesso magie basate sull'elemento Terra, puoi proteggerti lanciandogli contro la magia Levita. Assimila anche la magia Reiz e usa i G.F. per dispensare danni. Se resisti abbastanza a lungo, il mostro bovino se ne andrà. A questo punto, raggiungi il vertice nord della Tomba, sempre girando a destra, se è possibile. Aziona la pompa dell'acqua usando la leva a destra dell'apertura **(schermata 2)** e prosegui verso il vertice sinistro. Utilizza anche qui la leva e aziona il mulino **(schermata 3)**. La stanza centrale è ora accessibile **(schermata 4)**.

SCHERMATA 2

SCHERMATA 3

Da raccogliere	G.F. BROTHERS CARTE RARE: Seclet, Minotaur
Save Point	4 (2 nascosti)
Fonti Energetiche	Protect, Levita, Energira

SCHERMATA 4

Partendo dal vertice sinistro, procedi sempre dritto fino al secondo incrocio; qui gira a destra, poi a sinistra e quindi ancora a sinistra, proseguendo dritto fino al ponte. Attraversalo per entrare nella stanza principale della struttura.

BOSS, G.F. Seclet e Minotaur ti aspettano qui. Battili perché si uniscano a te come G.F. Brothers, possibilmente usando Levita: lanciandola sui due fratelli, essi non potranno più recuperare HP dal loro elemento naturale, la Terra. Assimila Reiz da Seclet ogni volta che puoi e non dimenticare Protect e Levita, eccellente per proteggere i tuoi compagni dagli attacchi basati sull'elemento Terra. Evoca i tuoi G.F. e offri loro supporto, se puoi: causeranno danni più ingenti rispetto ai tuoi attacchi fisici. Innanzitutto, prova a sconfiggere Minotaur, di gran lunga il più pericoloso dei due mostri.

Esamina la tomba di pietra subito dopo il combattimento: libererai così il Re Senza Nome, che, grazie a te, potrà ottenere il meritato riposo esterno. Se non hai acquistato l'indicatore di posizione della guardia, fai attenzione a tenere traccia dei tuoi spostamenti per uscire rapidamente dalla costruzione.

Il tiratore scelto

Non appena avrai fatto ritorno a Deling City, recati subito dalla guardia di Caraway, dille che sei pronto a fornire la tua risposta e inserisci il codice, leggendolo al contrario. Se il codice è "324", quindi, inserisci prima il "4", poi il "2" e quindi il "3". Ti sarà quindi dato il permesso di entrare; nel suo studio, il Generale Caraway spiegherà la situazione e illustrerà il suo piano (schermata 1).

SCHERMATA 1

La strega Edea ha ordinato l'invasione delle regioni vicine ed è quindi la forza che si cela dietro all'esercito di Galbadia. Caraway ha reclutato i SeeD per assassinarla. Questa sera Edea attraverserà la città in una grande parata, quindi l'occasione è propizia **(schermata 2)**. Caraway vuole che i SeeD intrappolino la macchina di Edea nell'Arco, cosicché il tiratore scelto possa colpirla agevolmente. La squadra si divide in due gruppi: Squall e Irvine prendono posizione per quest'ultimo, mentre Quistis, Zell e Selphie si preparano all'imboscata. Arriva anche Rinoa, mostrando un oggetto che potrebbe essere utile per sconfiggere la strega; Quistis nega sdegnosamente l'utilità dell'azione e si mette in marcia con la sua squadra. Segui il Generale fino all'Arco **(schermata 3)**; il gruppo prenderà posizione. Ora interpella Caraway, il quale indicherà a Squall e Irvine dove aspettare e si ritira nella sua tenuta. Nel frattempo, Quistis si pentirà di aver trattato male Rinoa e rincorrerà il Generale fino alla sua residenza, puntualmente accompagnata dai suoi due partner. Rinoa non si farà mettere da parte così facilmente: dopo che i SeeD se ne saranno andati, ella deciderà di provare la sua nuova "arma". Riuscirà a scappare poco prima che Quistis e i suoi vengano rinchiusi dal Generale, il quale intendeva però bloccare Rinoa, che è invece già per la sua strada. Ora puoi controllarla: usa le casse e la macchina per arrampicarti sul tetto. Sali la scaletta e issati fino a raggiungere la stanza di Edea.

SCHERMATA 2

SCHERMATA 3

Da raccogliere — **G.F. CARBUNCLE**

RIVISTE: Armi Mese n. 5
OGGETTI IMPORTANTI: Bicchiere
NEGOZI: Negozio di oggetti, JunkShop, Autonoleggio

Save Point — **CITTÀ: 3, FOGNATURE: 2**

Fonti Energetiche — **CITTÀ: Thundara, FOGNATURE: Esna, Zombie, Bio (nascosta)**

consiglio

C'è un tombino vicino alla macchina sul retro della residenza presidenziale. Potresti voler scoprire dove porta...

Il coraggio di Rinoa è ammirevole, ma la sua missione fallisce miseramente... Edea la afferra e la getta via. Si sbarazza del Presidente Deling, si proclama regina di Galbadia e anima due orribili statue. Queste si trasformano così in due Shumelke che tengono d'occhio Rinoa. In mezzo alla folla, Irvine e Squall la intravedono; l'azione passa poi sul gruppo di Quistis.

Esamina il dipinto sul muro, quindi vai verso gli scaffali sulla sinistra. Quando avrai esaminato anche quelli, otterrai automaticamente un bicchiere, che va usato sulla statua posta immediatamente a destra. Questa si muoverà, rivelando un passaggio segreto che conduce alle fognature **(schermata 4)**. Usa il Save Point e scendi immediatamente. Poco dopo, quando avrai superato il primo mulino ad acqua, la scena si sposterà nuovamente su Squall e Irvine.

SCHERMATA 4

BOSS, possiede G.F. Irvine correrà in aiuto di Rinoa. Seguilo e arrampicati sulle stesse casse usate da Rinoa per raggiungere il tetto. Dalla terrazza, precipitati all'interno ed entra nella stanza di Edea per affrontare i due Shumelke **(schermata 5)**. Assimila il G.F. Carbuncle da uno di loro ed evoca il G.F. Brothers e gli altri per abbatterli. Non usare Ifrid, però, dato che gli Shumelke sono immuni all'azione del fuoco. Se i mostri riusciranno a pietrificare uno dei tuoi personaggi, assimila e usa subito Esna sulla vittima. Lascia la stanza e apri la botola **(schermata 6)** nel corridoio. Scendi nell'alloggiamento dell'impianto musicale incorporato nel soffitto della residenza: troverai il fucile di Irvine. L'azione si sposterà su Quistis e il suo gruppo.

SCHERMATA 5

SCHERMATA 6

INTRODUZIONE
PERSONAGGI
COME GIOCARE
4.1 SOLUZIONE
JUNCTION
MOSTRI
OGGETTI
CARTE
SGRETI
INDICE

Il tiratore scelto

Le Fognature sono complicate da superare, perché devi attraversare tunnel tutti molto simili tra di loro e riconoscere anche le aree che hai già visitato dal lato opposto dello schermo. Puoi camminare solo sugli stretti passaggi, superare alcuni ostacoli sull'acqua e oltrepassare alcuni mulini. Il rilevamento delle collisioni qui è particolarmente ostico: devi sempre trovare il punto preciso per ogni ruota prima di poter premere il **tasto O** e salire e non tutte le ruote possono essere superate. Premi ancora il **tasto O** quando raggiungi un cancello chiuso per verificare se è possibile aprirlo. Usa la mappa per orientarti. Incontrerai anche alcuni pericolosi mostri, ma anche diverse magie. Alla fine della tua escursione nei sotterranei di Deling City, emergerai sotto l'Arco **(schermata 7)**.

SCHERMATA 7

SCHERMATA 8

Al ritorno in superficie, Quistis e i suoi si renderanno conto che non c'è tempo da perdere. Sali velocemente la scaletta e raggiungi il piano sopraelevato, per poi azionare subito la leva (a sinistra sullo schermo). Scendi giù e osserva il veicolo di Edea mentre rimane bloccato nella trappola posta tra i cancelli. L'impianto musicale della residenza emerge, ma Irvine riuscirà appena a scorgere la strega. Dopo qualche esitazione, sparerà un colpo perfetto, ma Edea respingerà il proiettile senza problemi usando un incantesimo. A questo punto Squall salterà giù dall'edificio e prenderà una macchina per correre a tutta velocità verso la strega, ma verrà bloccato da Seifer **(schermata 8)**. Il suo vecchio compagno d'allenamenti si è venduto al nemico!

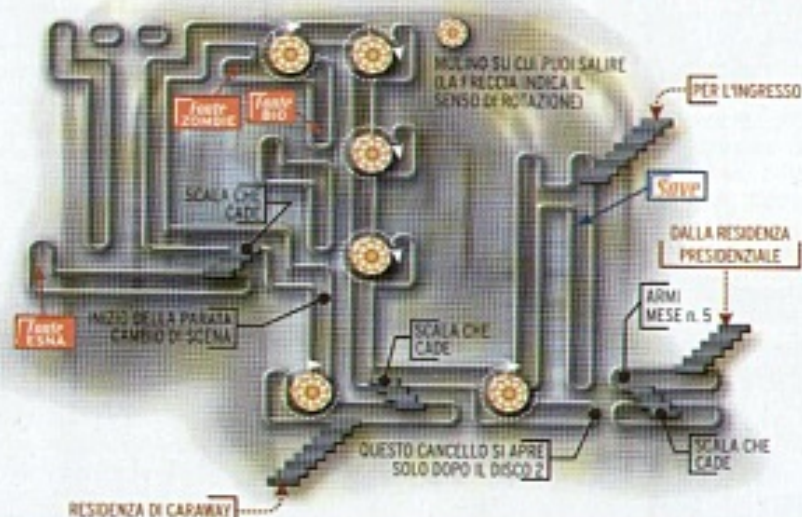
BOSS A questo punto, Squall dovrebbe avere in Junction il G.F. Carbuncle. Inoltre, almeno uno dei tuoi personaggi dovrebbe disporre del comando Oggetti, poiché non potrai curare la squadra tramite le magie, se evochi Carbuncle al fine di respingere i vari attacchi magici di Edea (che affronterai tra poco). Lo scontro con Seifer non dovrebbe essere difficoltoso, se ti affidi ai G.F. e allo stesso Carbuncle. A questo punto, verrai raggiunto dai tuoi amici.

SCHERMATA 10

BOSS Tutti insieme, affrontate la strega **(schermata 9)**. Evoca subito Carbuncle (più volte), per fare in modo che Edea si preoccupi di eliminare i vostri scudi magici, perdendo così turni validi per un attacco. Colpiscila e assimila Reiz e le altre magie **(schermata 10)**. I membri della squadra che non hanno Carbuncle in Junction dovrebbero fare ricorso agli altri G.F.; indipendentemente dalla potenza dei tuoi attacchi, a un certo punto Edea lancerà una devastante ondata di Gelo, colpendoti dritto al cuore **(schermata 11)**. Il nostro eroe cadrà a terra, sconfitto.

SCHERMATA 9

Così ha termine il Disco 1. Salva la partita e inserisci il Disco 2 nella tua PlayStation.

SCHERMATA 11

Fonte Energetica ESNA
per Deling City
"Ingresso B"
Save Point
Fonte Energetica ZOMBIE
per Deling City
"Ingresso C"
Fonte Energetica BIO (nascosta)
per Deling City
"Ingresso A"
RIVISTA ARMI MESE
n. 5

Laguna - terzo sogno

La scena si apre su Laguna, che si è ritirato dal servizio. Risiede ora in un tranquillo villaggio chiamato Winhil, dando una mano a Raine **(schermata 1)**, *la proprietaria del pub locale. Egli si prende anche cura di Ellione, un'orfanella verso cui prova un grande affetto. Laguna protegge lei e il villaggio, perlustrando regolarmente Winhill e spazzando via tutti i mostri che incontra.*

SCHERMATA 1

SCHERMATA 2

Esci dalla porta aperta, gira a sinistra e scendi le scale. Parla con Ellione e seguila all'esterno, fino a che non raggiungerà il pub (la casa con il tendone rosso) e parlerà con Raine. All'improvviso, arriva anche il tuo vecchio compagno Kiros: segui l'intera conversazione scegliendo tutte le opzioni di dialogo disponibili per ottenere informazioni interessanti. Appena uscito dal pub, Kiros ti affiancherà nel pattugliamento **(schermata 2)**. Controlla i tuoi G.F., le magie e le Abilità prima di andare. Entra nelle case e parla con tutti gli abitanti del villaggio mentre sei di pattuglia; scoprirai che non tutti sono entusiasti della tua presenza (non puoi accedere alla magione sulla piazza principale). Attraversa la piazza e prosegui fino a che non incontrerai una casa isolata; puoi oltrepassarla fino a incrociare la strada, arrivando così al capo opposto di Winhill. In alternativa, gira a sinistra alla casa della vecchia signora (secondo il punto di vista di Laguna) e segui il sentiero attorno alla collina. Dal momento che il cammino è bloccato da un carro, scendi per la scarpata e continua verso la parte inferiore dello schermo; avrai così raggiunto l'altro capo del villaggio. Prosegui dritto e concludi il pattugliamento, facendo ritorno al pub; durante il cammino, Kiros ti incoraggerà a diventare un giornalista itinerante **(schermata 3)**. La rinomata rivista Timber Maniacs è interessata a reportage da tutto il mondo.

SCHERMATA 3

Al tuo ritorno, il pub è vuoto; decidi, quindi, di salire le scale. Qui ascolterai di nascosto una conversazione tra Ellione e Raine **(schermata 4)**. La bambina vuole molto bene a Laguna e vorrebbe tanto che Raine lo sposasse; sembra che quest'ultima provi gli stessi sentimenti, ma non si illude che Laguna possa restare a Winhill per sempre; subito dopo, scopre i due indiscreti ascoltatori. Fai rapporto e segui le istruzioni che Raine ti darà. Torna a casa, vai al piano superiore e preparati a coricarti (premendo il tasto O e scegliendo di dormire). Laguna esiterà, temendo di non svegliarsi nello stesso posto, ma alla fine cederà al sonno.

SCHERMATA 4

Da raccogliere

NEGOZI: Negozio di oggetti

Save Point 1

Fonti Energetiche Energiga (nascosta), Dispel, Drain, Reflex (nascosta)

Prigione Distretto-D

Quistis, Zell (che controlli), Selphie e Rinoa si risvegliano in una cella d'isolamento. Zell ha interpretato in sogno la parte di Ward, che lavora in una prigione e rimpiange la compagnia di Laguna **(schermata 1)**. Parla con tutti, quindi interpella Rinoa una seconda volta: ti farà notare che il tuo sogno ricorda molto il luogo in cui vi trovate e, inoltre, che manca Irvine.

SCHERMATA 1

Completamente disorientato, Squall si risveglia in una cella singola, che viene estratta dalla struttura principale tramite un braccio meccanico, per essere collocata più in alto. Arriva anche Seifer **(schermata 2)***, che provoca Squall e lo fa portare alla camera delle torture da due Mumba, sullo stesso piano.*

SCHERMATA 2

Nel frattempo, i quattro amici di Squall riceveranno la visita di un gruppo di guardie della prigione; dopo una conversazione piuttosto infuocata, Rinoa obbedirà ai loro ordini e li quindi li seguirà.

Nella stanza delle torture, Seifer interrogherà Squall e ordinerà a un guardiano di prendersi cura di lui **(schermata 3)**. Seifer vorrà a tutti i costi sapere il vero significato dell'ordine dei SeeD, ora che ha coronato il suo sogno d'infanzia di diventare il cavaliere della strega.

Nell'altra cella, Selphie riuscirà a scoprire che c'è un campo di forza che impedisce l'uso delle magie. Nel frattempo, sopraggiungerà un Mumba; quando la guardia lo maltratta, fai in modo che Zell intervenga. I suoi amici lo aiuteranno, costringendo la guardia alla ritirata; subito dopo, Selphie cercherà di soccorrere il Mumba.

SCHERMATA 3

RIVISTE: La Guerra 001

OGGETTI CHIAVE: Rapporto Personaggi, Chiave della camera delle torture (a seconda della situazione)

NEGOZI: Negozio di oggetti (l'ex-studente nella cella all'8° piano)

Save Point 4 (2 nascosti)

Fonti Energetiche Berserk, Thundaga (nascosta)

SCHERMATA 4

SCHERMATA 5

Squall, al piano superiore, sopporta caparbiamente le torture. Seifer chiederà per quale motivo il Garden di Balamb si sia messo contro la strega; vieni a sapere che, a scopo di vendetta, ella ha predisposto un attacco missilistico: vuole vedere il Garden raso al suolo e ha ordinato a Seifer di dare la caccia a tutti i SeeD. Dopo che Seifer avrà lasciato la stanza, il guardiano proseguirà con l'interrogatorio; quando ti viene data la possibilità di rispondere, menti. Alla fine, il guardiano se ne andrà incredulo, lasciando un soldato a tenere sotto controllo Squall. L'azione torna sulla cella al 7° piano. Parla con tutti ed escogita una strategia; le ragazze si sdraieranno, fingendo di provare dolore e chiameranno, così, aiuto. La guardia che accorrerà verrà immediatamente neutralizzata e potrete così uscire tutti insieme al Mumba. Assicurati che sia tutto a posto con i Junction dei G.F., delle Abilità e delle magie prima di proseguire! Corri verso la parte sinistra dello schermo e sali le scale fino all'8° piano. Mentre stai per avvicinarti alle due guardie che stanno esaminando le tue armi, verrai attaccato da una terza: eliminala e, dopo aver chiacchierato un po', occupati delle altre due. Sfrutta questi combattimenti per accumulare magie Novox **(schermata 4)**. Recupererai le armi automaticamente **(schermata 5)**. Ritornato nella cella, tutti si riapproprieranno delle rispettive armi e apparirà la schermata Junction. Prepara la squadra e aspetta che torni la solita guardia, accompagnata da Biggs e Wedge in persona. Sebbene riluttanti, non potranno fare altro che affrontarti.

SCHERMATA 6

BOSS Gli avversari possiedono preziose magie di status come Rigene e Slow. Assimilale e usa il comando "Ruba" per sottrarre un Anello Sacro a Biggs e una Lista della Forza a Wedge. Dato che il duo non è certo formidabile, non dovresti avere problemi a sbarazzartene. Se vuoi, puoi lanciare Caos per osservarli mentre si attaccheranno tra di loro **(schermata 6)**.

Dopo aver sconfitto i Galbadiani, è ora di trovare Squall. Improvvisamente, si sente una sirena e un comunicato: sono stati lasciati liberi alcuni mostri su ogni piano e la barriera anti-magie si è dissolta.

consiglio

Puoi ora esplorare l'edificio, ma incontrerai diversi avversari. Ci sono due celle su ogni piano, anche se non tutte sono accessibili o contengono qualcosa di interessante. Se cominci la ricerca dai piani inferiori, potresti scoprire oggetti preziosi, ma, in ogni caso, il tuo obiettivo finale si troverà a quelli superiori.

consiglio

Buona parte dei piani presenta barriere tra le due rampe di scale, cosa che ti costringerà a correre lungo tutto il corridoio circolare prima di poter scendere o salire. Le barriere potranno essere rimosse, per un massimo di tre piani, dai Mumba che troverai assieme a Squall nella stanza delle torture.

* La barriera presente su questo piano, che separa le scale che conducono ai piani superiori da quelle che portano, invece, a quelli inferiori, può essere rimossa da questo Mumba della stanza delle torture.

Ecco cosa puoi trovare nei vari piani:

PIANO	CELLA SINISTRA (SULLA SINISTRA DELLO SCHERMO)	CELLA DESTRA (SULLA DESTRA DELLO SCHERMO)	È RICHIESTO IL PERCORSO LUNGO PER ACCEDERE ALLE SCALE CHE CONDUCONO AI PIANI SUPERIORI
12	--	--	Sì (Mumba sinistro)*
11	Oggetto casuale (se giochi a carte pagando 200 Guil e poi vinci)	Fonte Energetica nascosta: Thundaga	Sì (Mumba sinistro)*
10	Save Point	Rapporto Personaggi (se giochi a carte pagando 200 Guil e poi vinci)	Sì (Mumba sinistro)*
9	--	Fonte Energetica: Berserk	Sì (Mumba centrale)*
8	Venditore ambulante (Negozio)	--	Senza armi: Sì; con le armi: No
7	(Cella dei SeeD)	--	No
6	--	--	Sì (Mumba centrale)*
5	--	Oggetto casuale (se giochi a carte pagando 500 Guil e poi vinci)	Sì (Mumba centrale)*
4	Baule (Tenda)	--	Sì (Mumba destro)*
3	--	Baule (Cuccia)	Sì (Mumba destro)*
2	Baule (Collare)	Baule (FRZ UP)	Sì (Mumba destro)*
1	Save Point nascosto	Baule (La Guerra 001)	No

*Quando raggiungi il 13° piano, la squadra si blocca di fronte alla camera delle torture mentre il Mumba apre la porta (potresti anche avere ottenuto una chiave dopo il combattimento con la guardia). Squall è privo di sensi e in compagnia di un massimo di tre Mumba (a seconda delle tue scelte precedenti). Dopo che i suoi amici lo avranno svegliato, potrai controllarlo **(schermata 7)**. Interpella i Mumba e decidi quali dovranno essere i piani in cui rimuovere le barriere tra le due rampe di scale.*

SCHERMATA 8

SCHERMATA 7

Non ti ricordi di essere stato qui nei panni di Laguna, ma Zell in qualche modo sa che tutti devono tornare sotto. Durante la ritirata, vedrai una cabina sospesa collegata a una specie di gru. Zell spiegherà che il braccio meccanico è azionato da un pannello nella stanza di controllo. A questo punto, tutti correranno allora nella cabina, mentre Zell sparirà dallo schermo e invierà istruzioni a Squall via radio. Ora controlli Squall: dirigiti verso il fondo dello schermo e premi il pulsante rosso **(schermata 8)**; potrebbero essere necessari svariati tentativi, poiché devi avvicinarti al pannello a un angolo specifico. La cabina si sposterà in basso verso il 3° piano e tutti usciranno; corri verso destra e segui i tuoi compagni fino al passaggio. Dopo aver fatto saltare la porta in fondo premendo il **tasto** ○, il passaggio verrà ostruito da rocce e detriti. Ti renderai così conto che la prigione è sotterranea **(schermata 9)**! Tutti possono sentire colpi di mitragliatrice; il gruppo correrà automaticamente verso la cabina.

SCHERMATA 9

SCHERMATA 10

Nel frattempo, Zell avrà raggiunto l'8° piano. Gira a destra percorrendo in senso orario il piano. Un attimo prima di scendere le scale, verrai abbattuto; mentre fai per rialzarti, vieni assalito dalla stessa guardia... ma Squall ti salverà la pelle all'ultimo momento. Lo ringrazi e arriveranno quindi anche Quistis e Selphie. A questo punto, la squadra verrà attaccata. L'azione passerà a Irvine, che resterà di guardia da solo, finché Rinoa non lo spingerà giù per le scale. Squall arriverà da sinistra e tutta la squadra correrà di sopra **(schermata 10)**. Rinoa saprà come uscire: sarà inserita automaticamente nella squadra di Squall quando imposterai le formazioni. Scegli Zell come terzo membro, dato che il luogo è a lui familiare. Da questo momento in poi, dovrai sempre ricordare di mettere in Junction tutto il possibile con la formazione attiva, ogni volta che passi da una squadra all'altra **(schermata 11)**. Gli altri tre personaggi resteranno su questo piano (8°), mentre il resto della squadra salirà verso il 9° e i successivi. Passando dal 12° al 13° piano, l'azione si sposterà sulla formazione (rimasta ai piani inferiori) che deciderà di tornare verso la cabina. Aggira la barriera, scendi al 7° piano e corri giù dall'altra rampa di scale (la barriera qui non c'è); salva la partita al 6° piano. Passando dal 4° al 3°piano, invece, l'azione tornerà nuovamente all'altra squadra **(schermata 12)**.

SCHERMATA 11

SCHERMATA 12

Ti trovi ora sul piano della camera delle torture; sali la scala che si trova nella parte inferiore a sinistra dello schermo, attraversa la grande stanza di controllo e sali le scale situate in alto. Corri verso la luce che intravedi in basso a destra per uscire.

BOSS Noterai ora un ponte di fronte a te, prima che suoni l'allarme e che un gruppo composto da un Soldato Scelto e due GIM52A ti attacchi. Elimina innanzitutto il soldato, usando i G.F. e Dispel su qualsiasi magia di supporto che venga lanciata sui due robot. I GIM52A sono sensibili agli attacchi basati sul Tuono, quindi evoca il G.F. Quetzal ripetutamente. Prova a rubare il Missile da ciascuno dei due robot.

SCHERMATA 13

Dopo il combattimento, verrai richiamato da Irvine. Torna all'interno e, dopo un breve dialogo, Zell attiverà automaticamente la gru premendo il pulsante rosso posto sulla destra dello schermo. L'altro gruppo annuncerà che sta arrivando; torna fuori e dirigiti verso il ponte. Mentre parli con i compagni, vedrai Zell in fondo al ponte, che comincerà a spezzarsi, nel momento in cui cercherai di raggiungerlo. Perderai così l'equilibrio. Appeso al bordo, dirigiti a destra tenendo premuto il **tasto direzionale destro** oppure la **levetta sinistra verso destra**, in direzione della luce verde **(schermata 13)**.

SCHERMATA 14

Non appena ti metti in salvo, la prigione si muoverà inabissandosi nella sabbia. Squall si arrampica automaticamente ed entrambe le formazioni si ritrovano nel parcheggio ***(schermata 14)****. Dopo una breve discussione, tutti salgono in macchina; entrambi i veicoli attraversano il deserto fermandosi a un crocevia, dove tutti scendono automaticamente.*

Ingresso

Save Point

6° PIANO

Save Point (nascosto)

Base Missilistica di Galbadia

Parla con Selphie dopo che si è arrampicata sul relitto del camion ***(schermata 1)****. Durante il dialogo, vengono lanciati i primi missili e Selphie è sicura che siano diretti al Garden di Trabia; ella insiste per entrare nella Base Missilistica onde prevenire ulteriori attacchi. Scegli due compagni per tornare al Garden di Balamb con Squall; i due personaggi rimasti si uniscono a Selphie. Il gruppo di Squall parte automaticamente.*

SCHERMATA 1

SCHERMATA 2

La squadra di Squall arriverà a una stazione in mezzo al nulla. Dopo essere scesi, tutti saranno d'accordo nel prendere un treno di nascosto. Accedi al vicolo sulla sinistra **(schermata 2)**: ti fermerai automaticamente in prossimità di un treno. Corri in direzione del convoglio per salirvi a bordo. In quello stesso istante, un soldato scenderà dalla parte opposta e cercherà inutilmente di fermarti.

Il gruppo di Squall si dirigerà verso il Garden di Balamb e gli altri andranno alla Base Missilistica, indossando uniformi recuperate sul loro veicolo. Sono così ben camuffati che verranno accolti alla base senza problemi **(schermata 3)**. Vai verso sinistra dopo essere sceso ed entra nell'edificio basso con la porta scura. Usa il Save Point ed esamina entrambe le porte in alto a sinistra: puoi aprire quella di sinistra premendo il tasto O mentre sei di fronte al pannello situato fra le due porte **(schermata 4)**.

SCHERMATA 3

SCHERMATA 4

Da raccogliere

RIVISTE: Armi Mese n. 6

OGGETTI CHIAVE: Oggetti chiave: Carta ID (a seconda della situazione)

SCHERMATA 5

Save Point 2

Fonti Energetiche Areiz, Blind, Blizzara

Prosegui nella schermata successiva dove ti imbatterai in una porta tenuta di guardia. Oltrepassando con calma il soldato riceverai elogi per la tua condotta; correndo, invece, ti verrà imposto di fare più piano. Continua lungo il corridoio e passa al Save Point successivo. Interpella la guardia vicino alla porta, che ti lascerà entrare nell'hangar dei missili. Ignora la prima persona che incroci qui dentro e raggiungi il lavoratore solitario posto nella parte superiore dello schermo. Parla con lui, esci dall'hangar e percorri il passaggio all'estrema sinistra (tra le scale e il muro). Ci sono due guardie sulla destra della balconata: parla con la prima. Ti chiederà di recapitare un messaggio al lavoratore che hai conosciuto precedentemente; torna quindi da lui e interpellalo. Ti risponderà che non ha tempo di controllare il computer; i suoi colleghi dovranno occuparsene da soli. Recapita puntualmente il messaggio all'altra guardia, che ti ordinerà ora di occuparti personalmente della cosa. Dirigiti verso il Save Point in prossimità dell'hangar e sali le scale che si trovano nella parte inferiore a sinistra dello schermo; ritorna quindi dalla prima guardia che hai incontrato nell'edificio. Quando la interpellerai, se ne andrà; oltrepassa la porta ora accessibile, raggiungi il pannello di controllo sulla sinistra (sotto il grande schermo) e premi qualcosa a caso. Ora premi velocemente e ripetutamente il tasto ■ **(schermata 5)**. L'impianto elettrico dell'edificio andrà in corto circuito; i corridoi saranno così illuminati dall'inquietante luce rossa dell'allarme di emergenza. Fuori dalla stanza, verrai avvicinato da due guardie: puoi ora decidere se combattere oppure evitare lo scontro con la dialettica.

Se decidi di combattere: Dopo lo scontro, non potrai accedere al terminale sulla destra dell'ingresso dell'hangar; sali dunque le scale sulla destra ed entra nella stanza di controllo, dove un ufficiale e due soldati stanno per dare il via alla sequenza di lancio (schermata 6). Dopo un'ulteriore battaglia, esamina il terminale più vicino alle scale da cui sei salito (sulla sinistra dello schermo). Nessuno potrà uscire prima che tu abbia invertito il processo di inizializzazione (schermata 7). Subito dopo, esci dalla stanza verso la parte superiore dello schermo; esamina i comandi sotto lo schermo luminoso sulla parete di sinistra e imposta l'auto-distruzione della Base Missilistica. Dato che dovrai affrontare un boss appena fuori dell'edificio (e prima della fine del conto alla rovescia) è consigliabile che tu scelga un timer di 20 minuti anziché 10.

SCHERMATA 6

SCHERMATA 7

INTRODUZIONE
PERSONAGGI
COME GIOCARE
4.2
SOLUZIONE
JUNCTION
MOSTRI
OGGETTI
CARTE
SEGRETI
INDICE

consiglio

Impostando il timer a 10 o 20 minuti, si aprirà una porta verde sulla destra **(schermata 8)**, *che ti permette di accedere direttamente all'area di ingresso dell'edificio. In ogni caso, entrambe le porte sono chiuse e non puoi tornare al terminale del computer per modificare il piano di volo dei missili. Ciò significa Game Over; quindi, non utilizzare la porta verde se decidi di combattere!*

Dopo essere faticosamente riuscito a rientrare nell'edificio, sentirai un grande frastuono e il terreno comincerà a tremare. Corri sulle scale verso la stanza di controllo; un soldato ha riattivato la sequenza di lancio. Parla con la guardia stesa sulle scale e dille che intendi rimanere per i tuoi compagni. Ne rimarrà impressionata e ti darà la sua carta ID per il terminale che si trova in questa schermata. Inserisci il codice "EDEA", lettera per lettera. Ora hai accesso al sistema; scegli l'obiettivo e quindi l'impostazione del margine di errore, senza perdere tempo con le altre opzioni. Nella schermata del margine d'errore tieni premuto il **tasto direzionale destro** (oppure la **levetta sinistra verso destra**), fino a che la barra non sarà completa. Conferma con il **tasto ○** e ordina il caricamento dei dati **(schermata 9)**. Subito dopo, scegli ripetutamente "Esci", confermando con il **tasto ○**, per tornare al menu principale del computer. Ora torna all'entrata dell'edificio e fuggi via; mentre i soldati Galbadiani staranno scappando dalla Base Missilistica, il letale carico esplosivo del complesso verrà lanciato.

SCHERMATA 9

SCHERMATA 8

SCHERMATA 10

BOSS Controlla i vari G.F., le Abilità e i comandi della squadra e corri verso destra. Il BGH251F2, un gigantesco carro armato Galbadiano, ti sta aspettando. Slow e Blind sono gli unici attacchi ad alterazione di status che possono avere effetti su questa tremenda macchina da guerra. Tuono, Acqua e Terra risultano, invece, gli elementi più utili. Cerca di assimilare le magie dell'avversario (se ci riesci), magari ricorrendo all'opzione Protect per proteggere i membri della squadra, sempre che ci sia sufficiente tempo per farlo. Altrimenti, evoca i tuoi G.F. più forti, in particolar modo Quetzal; quando avrai vinto, due soldati Galbadiani e un Soldato Scelto emergeranno dal relitto: il conto alla rovescia si fermerà solo se avrai sconfitto anche loro. Non potendo scorgere alcuna via d'uscita, la squadra reciterà le sue preghiere; camminando verso un determinato punto dello schermo, di fronte allo spazio di parcheggio centrale **(schermata 10)**, vedrai Selphie e gli altri accucciarsi e la Base Missilistica andrà distrutta...

Se ti affidi alla dialettica: Le guardie entreranno nella stanza del computer indipendentemente dalla risposta che scegli. Le seguirai e le metterai fuori combattimento automaticamente. Prosegui verso il Save Point successivo; mentre ti avvicini all'hangar, vedrai uscire una guardia. Scegli di mantenere la calma e conferma che aiuterai tutti coloro che sono rimasti nell'hangar. All'interno, tre persone stanno cercando di spingere un missile in posizione; interpella il quarto uomo. Ti verrà detto che uno di voi deve spingere da un lato e due dal mezzo. Cammina verso lo spazio libero alle spalle dei Galbadiani (dove intravedi una luce rettangolare sul pavimento) e premi il tasto ○ quando ti trovi in posizione per far prendere posto anche agli altri. Ora clicca ripetutamente sul tasto square fino a che il missile non viene posizionato. Il supervisore ti ringrazierà e ti chiederà di comunicare le coordinate di lancio ai soldati della stanza di controllo. Potrai così sabotare il terminale direttamente fuori dell'hangar, come descritto precedentemente. Controlla i tuoi G.F., le magie e le Abilità prima di andare verso la stanza di controllo; l'ufficiale sarà infatti molto sospettoso. È ora di togliersi le uniformi di dosso e darsi alla battaglia; interrompi la sequenza di lancio e imposta l'auto-distruzione come descritto sopra. In questa situazione, puoi comunque usare la porta verde (sempre che il timer scelto sia di 10 o 20 minuti), dato che non hai altro da fare all'interno dell'edificio. Il resto della missione proseguirà come già illustrato.

Il salvataggio del Garden di Balamb

SCHERMATA 2

SCHERMATA 1

*Ora controlli Squall e il suo team. Ti trovi di fronte al Cancello Principale del Garden di Balamb. Controlla i Junction di tutti i membri prima di entrare. L'accademia sembra trovarsi in uno stato di tumulto: gli studenti corrono per le aule disordinatamente **(schermata 1)** e i Funzionari del Garden sono dappertutto. La fazione del misterioso Supremo ha dato vita a una rivolta contro il Preside Cid e quelli che stanno dalla sua parte cercano coraggiosamente di difendere il Garden.*

Parla con i Funzionari che incontri vicino all'ingresso. Quando ti chiederanno da che parte stai, puoi fingere di essere con il Supremo. In questo modo, tuttavia, ti risparmierai soltanto alcune battaglie. È opportuno che tu coinvolga subito il Preside Cid; il Funzionario del Garden chiamerà un mostro: entra nella hall e sconfiggilo. Troverai qui Fujin e Raijin **(schermata 2)**: rivela loro l'imminente attacco missilistico e chiedi che ti aiutino nell'evacuazione del Garden. L'ascensore, come vedrai, è bloccato da uno dei Funzionari.

Devi liberare ogni area del 1° piano; ogni volta che ti avvicini a una sezione, devi affrontare un mostro evocato da uno dei Funzionari. Subito dopo, dovrai entrare nell'area prescelta e parlare con i SeeD, rivelando loro il tuo supporto in favore del Preside Cid. L'area interessata verrà così ufficialmente liberata. In molti luoghi, inoltre, riceverai un oggetto utile, se parli con la persona giusta. La ragazza vicino agli scaffali dei libri ti darà una Megafenice **(schermata 3)**. Nel Centro di Addestramento troverai diversi Funzionari, alcuni SeeD e qualche bambino che è vittima di minacce.

Da raccogliere

OGGETTI CHIAVE: Rapporto G.F. (vinci una partita a carte contro il Joker del CC dopo aver battuto gli altri membri del club), Chiave dell'ascensore

NEGOZI: Negozio di oggetti (studente nel Centro di Addestramento)

SCHERMATA 3

Save Point 3

Fonti Energetiche Esna, Energia, Blizzard, Antima (nascosta), Areiz (nascosta), Bio (nascosta)

SCHERMATA 4

SCHERMATA 5

Quando te ne viene data la possibilità, aiuta il ragazzino; Squall andrà in suo soccorso e la squadra dovrà sostenere una battaglia (dalla quale non è possibile fuggire). Subito dopo, parla con la ragazza SeeD per ricevere una Panacea. Nel garage, vedrai un ologramma di Cid **(schermata 4)**. Uno dei SeeD ti darà una Tenda, se lo interpelli. Passa anche dal dormitorio: riposati per recuperare HP e salva la partita. Non ci sono oggetti da recuperare nella Mensa e nell'Infermeria, ma dovresti parlare ugualmente con tutti. Cerca il Giardino esterno, sconfiggi il mostro e parla con tutti e tre i SeeD; quello al centro ti regalerà una Extrapozione.

Ora che tutte le aree sono tornate sotto il controllo della fazione di Cid, puoi usare l'ascensore. Scendi al 2° piano e corri oltre l'aula; Shu si trova in questo corridoio **(schermata 5)**: ti rivelerà che Cid è rimasto nascosto nella Presidenza per tutto il tempo e ti condurrà da lui. Seguila nell'ascensore e al 3° piano procedi dritto per accedere all'ufficio di Cid. Digli tutto sull'imminente attacco e parla con lui più volte.

Sebbene molto abbattuto, Cid offre comunque un utile suggerimento: apparentemente, il Garden di Balamb è stato costruito come un'unità mobile. Cid ti darà una chiave per l'ascensore e ti chiederà di esplorare i sotterranei in cerca del meccanismo di movimento del Garden di Balamb. Mentre Shu corre a pianificare l'evacuazione, la tua squadra torna nell'ascensore.

SCHERMATA 6

La cabina si blocca durante la discesa. Esamina il pannello di controllo **(schermata 6)**, avvicinandoti dal basso (rivolto cioè verso la parte superiore dello schermo), perché non è semplice trovare l'angolo esatto. Una volta constatato che l'ascensore è fuori servizio, potrai esaminare la botola sul pavimento; si aprirà e ti darà accesso a una scaletta apparentemente interminabile. Riparati rapidamente nel passaggio prima che l'ascensore ti schiacci all'interno della tromba; dirigiti verso la parte inferiore dello schermo e apri una nuova botola; riemergerai in un tunnel bronzeo **(schermata 7)**. Metti in Junction le magie di Fuoco con tutti i personaggi e utilizza gli attacchi elementali basati sul Fuoco: in queste zone incontrerai infatti mostri decisamente suscettibili a questo elemento. Per ora, vai a destra e scendi la scaletta nella schermata successiva. Dirigiti verso l'angolo in basso a sinistra sullo schermo ed entra nella piccola stanza di comando. Esamina la grande ruota e cerca di azionarla premendo rapidamente e ripetutamente il **tasto ■**. La prima volta non otterrai probabilmente l'effetto desiderato, tuttavia, a ogni ulteriore tentativo, si aggiungerà un membro della squadra, finché non riuscirai a girare la ruota **(schermata 8)**, aprendo il pavimento. Esci dalla stanza e scendi dalla scaletta che sarà ora accessibile, fino ad arrivare alla struttura cilindrica al centro della stanza. Usa la Fonte Energetica in prossimità del punto in cui riemergi: contiene Areiz, una magia rara. Cammina verso sinistra, verso il cilindro; nella visuale ravvicinata potrai scorgere una scala. Sali e la scala si distaccherà finendo col frantumare la finestra di una stanza sulla sinistra. Qui puoi usare il terminale **(schermata 9)** per aprire il pavimento che circonda la piattaforma centrale. Non puoi, però, lasciare la stanza uscendo dalla porta; devi posizionarti di fronte alla scala, guardando il vetro rotto e premendo il **tasto ○** per scendere nuovamente giù. In basso a sinistra sullo schermo, potrai scorgere una luce verde proveniente dagli infissi della piattaforma; controlla per accedere a una nuova scaletta e scendi. Usa il Save Point, vai a destra e aziona la leva. Si aprirà così una grande porta davanti a te.

SCHERMATA 7

SCHERMATA 8

BOSS Devi sconfiggere due Olimassa prima di proseguire **(schermata 10)**. Assicurati che i tuoi personaggi abbiano in Junction magie di Fuoco con l'Abilità J Elem-Att ed evoca spesso Ifrid. Cura le varie alterazioni di status causate dai mostri assimilando e usando subito Esna e lancia Slow contro di loro.

Dopo aver sconfitto i due boss, dirigiti verso l'apertura e scendi la scala. Nel frattempo, vedrai che i missili Galbadiani sono diretti sul Garden... arrivato di sotto, segui il marciapiede a sinistra e avvicinati al terminale del computer **(schermata 11)**. Fai due tentativi per attivarlo e mentre i tuoi compagni ridicolizzeranno la tua goffaggine, vedrai la macchina animarsi.

*La piattaforma su cui ti trovi si erigerà ora fino alla struttura principale del Garden. Mentre tutta la costruzione si sposta dalla sua sede di Balamb, i missili esplodono proprio sulla zona appena abbandonata **(schermata 12)**.*

SCHERMATA 9

SCHERMATA 10

SCHERMATA 11

SCHERMATA 12

SCHERMATA 13

Salite le scale, troverai Cid. Dato che tutti i tuoi amici sembrano impegnati a osservare il volo del Garden dal ponte, sali sulla piattaforma dell'ascensore in basso a sinistra e premi il **tasto ○** per scendere. Prendi l'ascensore per arrivare al 2° piano (vai in basso) e prosegui oltre l'aula; sali le scale oltre l'uscita alla fine del corridoio. Una volta uscito, vai a destra; dopo esserti goduto un panorama spettacolare, puoi riportare la squadra all'interno. Vieni avvicinato da Shu, che ti invita a correre sul ponte – i controlli non rispondono. Corri di sopra e prova a usare i comandi (premendo il **tasto ○**). Il Garden perderà quota e atterrerà sul mare **(schermata 13)**. Dato che nessuno sa bene cosa fare, ti ritroverai nella tua stanza per cercare una soluzione.

NORG

Verrai svegliato da uno dei membri della tua squadra, che ti chiederà di fare un giro al Garden. Salva la partita. Durante la passeggiata ci sarà una conversazione. La rivolta capeggiata dal Supremo sembra essersi conclusa; pare che gli studenti siano tornati alle loro normali mansioni. Mentre ti avvicini alla mappa, vieni però intercettato da un Funzionario del Garden. Dopo aver confermato la tua identità, ti ordinerà di incontrare il Supremo nei sotterranei. Puoi comunque girare ancora liberamente; in ogni caso, quando prendi l'ascensore, arriverai direttamente ai sotterranei. Scendi le scale e vai verso sinistra; nella scena seguente, ascolterai una violenta discussione tra Cid e un Funzionario. Alla fine, entrambi faranno il loro ingresso in scena, con il Funzionario, che maltratterà Cid e se ne andrà via. Il Preside non sarà in condizione di ascoltare il tuo rapporto e ti chiederà di raggiungerlo più tardi, nel suo ufficio. Ancora una volta, ti verrà intimato di incontrare il Supremo. Dirigiti verso la parte superiore dello schermo fino a quando non ti troverai di fronte a NORG. Questi ti ritiene responsabile del mancato assassinio della strega e ora intende sacrificarti per appagare la sua sete di vendetta. Ovviamente non sei d'accordo; quindi, dopo aver sentito alcuni interessanti dettagli sul fatto che il Garden appartiene a lui e che Cid è sposato con Edea, NORG entrerà nella sua capsula protettiva e ti attaccherà.

BOSS Osserva i colori degli Hisari sinistro e destro. Passano dal blu al giallo e quindi al rosso **(schermata 1)**. Quando un Hisari diventa rosso, significa che sta per fornire supporto magico a NORG. Puoi alterare il colore di un Hisari con un attacco fisico; da quello di sinistra, potrai rubare un MAG UP e da quello di destra uno SPR UP. Ricorri agli attacchi fisici per impedire agli Hisari di lanciare magie e concentra un personaggio sulla capsula centrale, finché non emergerà NORG **(schermata 2)**. Da quest'ultimo, assimila il G.F. Leviathan; se infliggesse alterazioni di status ai tuoi compagni, assimila e usa subito Esna; NORG è particolarmente sensibile all'elemento Vento. Puoi rubargli una Corona Ossidata.

SCHERMATA 1

Da raccogliere	G.F. LEVIATHAN

Fonti Energetiche	Bio (nascosta)

SCHERMATA 2

SCHERMATA 3

Alla fine del combattimento, NORG si avvolgerà in un bozzolo e resterà immobile. Nessuno saprà cosa fare di questo strano Supremo: tutti torneranno così verso l'ascensore. Fai visita a Cid presso l'infermeria che è ubicata nella stanza in alto a sinistra. Parla con lui scegliendo tutte le opzioni di dialogo disponibili per saperne di più sulla strega Edea, sui SeeD e sul futuro. Subito dopo, esci e vai verso la mappa: Shu sta cercando Cid, perché una nave Galbadiana si sta avvicinando al Garden. Corri sul ponte al 2° piano e verrai salutato da quelli che sembrano SeeD in strane uniformi bianche. Affermeranno di venire in pace e di aver bisogno di parlare con Cid; tre di loro salteranno a bordo. Sebbene sfoderi il tuo Gunblade, Cid arriverà e capirà che i SeeD Bianchi hanno intenzione di recuperare Ellione, che non è più al sicuro nel Garden. Cid ti ordinerà anche di trovarla **(schermata 3)**. Anche se sei riluttante a obbedire agli ordini di qualcuno che percepisci come un nemico, vai comunque alla ricerca della giovane. Ellione si trova nella sala di lettura della Biblioteca; quando le parli, ti rendi conto che si tratta effettivamente della Ellione di Laguna **(schermata 4)**. Apparentemente, ha trasmesso quelle visioni a Squall e ai suoi nel tentativo di cambiare il passato. Ellione sospira, dicendo che Squall è la sua unica speranza; a questo punto, se ne andrà accompagnata dai SeeD Bianchi.

SCHERMATA 4

Corrosa dal dubbio, Squall assiste alla partenza di Ellione sulla Nave dei SeeD Bianchi ***(schermata 5)*** *e si stende sul suo letto. Viene riportato al suo passato, nei panni di un ragazzino sotto un acquazzone, rimasto da solo e abbandonato dalla sorella. Deve essere questa la causa della sua ostinata insistenza nell'evitare di affezionarsi agli altri: il timore di perderli.*

SCHERMATA 5

Verrai svegliato e potrai decidere di proseguire la passeggiata nel Garden di Balamb. Non appena entri nella hall, senti un annuncio da parte di Cid, mentre il Garden viene "pescato" da un vecchio pescatore annoiato della cittadina di Fisherman's Horizon, in un'esilarante sequenza cinematica **(schermata 6)**. Cid ordinerà che nessuno lasci il Garden fino a ulteriori ragguagli: vieni convocato sul ponte e ricevi l'ordine di scusarti con il capostazione della cittadina per l'atterraggio piuttosto brusco. Cid vorrà che tu renda evidente che il Garden viene in pace e che tu dia un'occhiata in giro assieme a Zell e Rinoa. Anche se ti chiedi ancora cosa Cid intendesse quando ha detto che il vostro destino è nelle tue mani, esci dall'ex ufficio del Preside e incontri i tuoi amici. Poiché il Cancello Principale è chiuso, dovrai uscire dalla porta al 2° piano che conduce al ponte esterno.

SCHERMATA 6

consiglio

Puoi sfidare Cid a carte dopo aver ricevuto i tuoi ordini.

Fisherman's Horizon

Parla con gli abitanti **(schermata 1)** mentre percorri il ponte/condotto che porta alla cittadina. Sembra che il Garden non sia esattamente il benvenuto a Fisherman's Horizon. Quando arrivi alla struttura cilindrica rossa e bianca, esaminane gli infissi; poco oltre il passaggio che circonda la struttura, puoi accedere a una scaletta che conduce di sotto: si vede appena **(schermata 2)**. Scendi e prosegui lungo altri passaggi e scalette, fino alla parte sinistra dello schermo. Alla fine, scoverai il vecchio pescatore che il Garden ha quasi travolto con il suo arrivo. Parla con lui e scusati per l'incidente. Alla fine della conversazione ti regalerà una rivista (anche se non ti scusi); trova e usa la Fonte Energetica nascosta sul bordo della barriera per ottenere magie Areiz.

SCHERMATA 1

SCHERMATA 2

Risali verso il passaggio con il cilindro. Vai a destra e interpella l'uomo vicino alla piattaforma di carico (appena visibile), vicino all'estremità destra della schermata **(schermata 3)**. Ti verrà rivelato che il famigerato continente di Esthar è accessibile unicamente tramite il ponte Horizon. Decidi di scendere; quando avrai bisogno di risalire, parla con l'uomo che si trova alla base del meccanismo della piattaforma **(schermata 4)**. Per adesso, vai a destra seguendo i binari; salva la partita, torna a sinistra e quindi gira a destra. Prosegui lungo la strada fino alla casa del capostazione, che si trova sull'enorme piattaforma in fondo alla strada che stai percorrendo. Entra, sali le scale e parla con il capostazione Dobe **(schermata 5)**. Dato che gli abitanti del villaggio vogliono veder partire i SeeD in fretta, egli offrirà l'aiuto dei tecnici di Fisherman's Horizon per la riparazione dei controlli del Garden. Sua moglie Flo vi raggiungerà, sottolineando come la violenza non sia ben accetta nella cittadina.

consiglio

*Se vai verso la parte destra dello schermo subito dopo essere uscito dalla residenza del capostazione, troverai l'ex Preside del Garden di Galbadia, Martine, seduto sul bordo della piattaforma. **(schermata 6)**. Edea lo ha espulso dal Garden; Martine, che rimarrà sempre qui, possiede alcune interessanti carte di alto livello. Vale la pena di sfidarlo più volte.*

SCHERMATA 3

SCHERMATA 4

Da raccogliere

CARTE RARE: Quetzal

RIVISTE: Timber Maniacs (2 numeri), L'Occulto III

NEGOZI: Negozio di oggetti, JunkShop, Hotel

SCHERMATA 5

Save Point 1

Fonti Energetiche Areiz (nascosta), Rigene, Ultima, Haste, Shell

Mentre torni indietro, vieni a sapere che sono arrivate le truppe Galbadiane; all'estremità della strada, Flo e Dobe ti raggiungeranno: la prima ti darà la colpa dell'attacco, mentre Dobe andrà a negoziare con gli invasori. Seguilo lungo i binari fino all'area della stazione; assisterai al suo tentativo di bloccare l'avanzata dei soldati. Stanno cercando Ellione e hanno l'ordine di radere al suolo Fisherman's Horizon, che la trovino o meno. Quando puoi scegliere, decidi di aiutare il capostazione; non c'è da sorprendersi se non riuscirai a evitare la battaglia dopo un breve dialogo.

BOSS Innanzitutto dovrai eliminare due soldati scelti; poi, incontrerai una vecchia conoscenza. Il BGH251F2 è arrivato sin qui dalla Base Missilistica di Galbadia per avere la sua vendetta **(schermata 7)**. Come sai, è debole contro le magie basate sul Tuono e gli attacchi di Quetzal, ma anche i tuoi attacchi fisici dovrebbero infliggergli danni considerevoli. Il robot è più o meno immune alle alterazioni di status. Se disponi dell'Abilità Ruba, sottraigli un pezzo di Adamantio.

SCHERMATA 6

*Dopo essere stato sconfitto, l'enorme robot caracolla verso l'acqua; alcune persone escono dalla macchina – si tratta della squadra della Base **(schermata 8)**! Dopo i convenevoli del caso e le varie spiegazioni, raggrupperai tutti per fare ritorno al Garden. Rinoa si attarda e parla con te; dopo il dialogo, se ne va e ti lascia libero di esplorare la città.*

SCHERMATA 7

SCHERMATA 8

soluzione

DISCO 2

Innanzitutto, segui i binari fino alla stazione ed entra nella casa dell'artigiano locale. Guardati bene in giro; il capomastro è felice di discutere dei suoi lavori. Esci dalla casa e segui ancora i binari verso la parte inferiore dello schermo; entra nel negozio (sulla parte sinistra della schermata che segue) ed esplora la stanza al piano di sopra. Inoltre, esamina il computer al piano inferiore e, dopo aver lasciato il negozio, dirigiti verso il molo (a destra sullo schermo); infine, parla con tutti **(schermata 9)**.

SCHERMATA 9

SCHERMATA 10

Mentre torni al Garden, incontri Irvine, che ti comunicherà che i tecnici locali stanno procedendo alla riparazione dei comandi e chiederà se possono fare qualcosa anche per lui; Irvine è affascinato dalle macchine di Fisherman's Horizon. Ti chiederà anche di risollevare il morale a Selphie, che è piuttosto depressa. Trovala e cerca di rincuorarla, **(schermata 10)**; dopo che ci avrai provato, verrai richiamato da Cid; Irvine prenderà il tuo posto.

AL GARDEN DI BALAMB

Fonte Energetica AREIZ (nascosta)

L'OCCULTO III

Save Point

Fonte Energetica RIGENE

LOCANDA/NEGOZIO OGGETTI

JUNKSHOP

Fonte Energetica SHELL

Fonte Energetica ULTIMA (nascosta)

BOSS

RIVISTA TIMBER MANIACS

Fonte Energetica HASTE

MONITOR NOTIZIE

RIVISTA TIMBER MANIACS

Il Concerto all'aperto

Mentre Irvine (che stai ora controllando) e Selphie sono impegnati a preparare un concerto ***(schermata 1)****, Squall viene informato del piano di Edea secondo cui va raso al suolo ogni singolo luogo in cui Ellione potrebbe aver trovato rifugio. Cid annuncia ufficialmente che il Garden è quasi pronto per ripartire e si sta preparando ad affrontare Edea. Il Preside decide di affidare il comando delle operazioni a Squall, che, poco dopo, riflette su tutto ciò, mentre è sdraiato sul suo letto.*

Nel frattempo, Irvine (che stai ora controllando) Quistis, Zell e Selphie si dedicano al concerto. Rinoa non parteciperà all'organizzazione perché ha il compito di convincere Squall ad assistervi. Disponi di 8 strumenti con cui mettere insieme un brano musicale; fai suonare tutti gli strumenti a Zell per sentire i diversi motivi; per farlo, avvicinati a quest'ultimo, premi il **tasto ○** e fagli suonare un nuovo strumento. Quando hai deciso quale assegnargli, conferma e passa al personaggio successivo (Irvine stesso). Subito dopo, toccherà a Selphie e, quindi, a Quistis. Ognuno dovrà scegliere un proprio strumento.

SCHERMATA 1

Una volta che sarai soddisfatto delle tue scelte, conferma l'ultimo strumento. La performance avrà così inizio; i motivi determineranno una diversa atmosfera, a seconda che tu abbia scelto la canzone romantica e lenta o l'allegra marcetta. Per quest'ultima, occorrono flauto, violino, chitarra e percussioni; per l'altra canzone, invece, dovrai scegliere chitarra elettrica, sassofono, piano e basso.

SCHERMATA 2

SCHERMATA 3

consiglio

Prima di scegliere gli strumenti, puoi fare un giro in città controllando Irvine.

La scena si sposta su Squall (che stai ora controllando); alzati, salva la partita ed esci dal dormitorio. Se ti rivolgi a Rinoa, gli altri se ne andranno; data la tua innata diffidenza, non sei proprio entusiasta all'idea del concerto **(schermata 2)**, che ti verrà ora proposto. In ogni caso, accetti e percorri la strada che conduce all'arena. Se interpelli Irvine, invece, questi ti indicherà un posto speciale verso destra, dove ha lasciato una vecchia rivista. Segui poi i tuoi amici lungo il marciapiede e, non appena raggiungi il palco, Selphie si congratulerà con te per la tua promozione **(schermata 3)**.

NEGOZI: Negozio di oggetti, JunkShop, Hotel

Save Point 1

Fonti Energetiche Areiz (nascosta), Rigene, Ultima, Haste, Shell

consiglio

In questa fase, puoi cambiare la visuale della telecamera premendo il ***tasto ■****.*

Vai verso destra fino a individuare la rivista **(schermata 4)**. Durante il concerto, avrai una lunga, profonda conversazione con Rinoa; ella ti incoraggerà ad avere più fiducia negli altri e a condividere le tue paure con gli amici. Se la canzone le piace, puoi rimanere ad ascoltarla fin quando vuoi e premere poi il **tasto ▲** per tornare al dormitorio (da solo). Se, invece, Rinoa non apprezza la musica, se ne andrà e la serata avrà automaticamente fine. Mentre ti corichi, avrai un nuovo flashback dell'infanzia di Squall; subito dopo, alzati e verrai convocato sul ponte, dove tutti ti applaudiranno **(schermata 5)**. Parla con Quistis e Shu; se interpellerai Nida, egli attiverà i motori del Garden; forma una squadra e leggi la spiegazione sui comandi del vascello.

SCHERMATA 4

SCHERMATA 5

Rovine di Centra

Sei ora libero di girare per il mondo. Il Garden di Balamb può atterrare unicamente su un'isola o su continenti che presentano spiagge. Non può attraversare le montagne e alcuni canyon potrebbero essere troppo stretti per essere attraversati; inoltre, il Garden non può atterrare sugli scogli. Sfrutta questa opportunità per esplorare il mondo; ecco alcuni suggerimenti sui luoghi che vale la pena visitare.

SCHERMATA 1

Prima di lasciare Fisherman's Horizon, ti conviene fare scorta di oggetti curativi come le Code di Fenice, le Tende e i Cottage. Se non disponi di un numero sufficiente di oggetti curativi per i G.F., fai un salto veloce a Timber e passa dal negozio di animali. Entrambe le battaglie che seguono sono, infatti, molto ardue; se non riesci a superarle, tornaci in seguito. Ci saranno altre opportunità per esplorare il mondo.

Le Rovine di Centra si trovano all'estremo sud e leggermente a est rispetto a Fisherman's Horizon. Poiché il Garden non può volare oltre il Ponte Horizon, dovrai eseguire una lunga deviazione a est o a ovest prima di circumnavigare i continenti più in basso verso Centra. Le rovine sono indicate solamente da una struttura metallica derelitta, quindi non è facile individuarle sull'isola. Salva la partita sulla mappa mondiale prima di entrarvi **(schermata 1)**. Se possiedi l'Abilità di Diablos "Incontri 0", mettila in Junction: avrai, infatti, poco tempo.

SCHERMATA 2

Da raccogliere

G.F. ODINO, G.F. TOMBERRY
CARTE RARE: Odino
OGGETTI CHIAVE: Occhio sinistro della statua, Occhio destro della statua

Fonti Energetiche Drain (nascosta), Aero, Pain (nascosta)

SCHERMATA 3

SCHERMATA 4

SCHERMATA 5

Giunto alle rovine, vedrai partire un conto alla rovescia di 20 minuti **(schermata 2)**. Dato che l'area è popolata da mostri, potrebbe essere necessario fuggire ripetutamente dalle battaglie per rispettare i tempi. Sali le scale e accedi all'edificio **(schermata 3)**: prosegui verso la piattaforma centrale e arrampicati sulla scaletta di sinistra. Continua a salire fino alla piattaforma centrale, quindi accedi alla stanza e aziona l'interruttore. Esci, scendi dalla stessa scaletta e aziona l'interruttore posto fra le due scale. Segui quindi la scalinata esterna verso destra; arrampicati sulla scaletta a sinistra della porta chiusa a chiave (si intravede appena) e rimuovi l'occhio sinistro dalla statua. Scendi e corri verso le scale di destra: ne troverai un'altra, accessibile grazie a una scaletta sulla sinistra **(schermata 4)**. Inserisci l'occhio che hai appena rimosso e trascrivi il codice numerico che apparirà; subito dopo, rimuovi entrambi gli occhi. Torna alla prima statua e inseriscili lì: una colonna di fuoco posta immediatamente a destra ti chiederà il codice: usa i tasti **direzionali** per inserire le cifre e conferma con il **tasto ▲**. A questo punto, la porta posta sotto la statua si aprirà. All'interno, ti aspetta Odino **(schermata 5)**.

BOSS, G.F. Usa il tempo rimanente per colpirlo con i tuoi G.F. e lancia Aura per sfruttare le Tecniche Speciali dei personaggi. Odino rimane stranamente a guardare durante tutto il combattimento. Accetterà di unirsi a voi se riuscirai a ridurre il suo HP a 0 in tempo, altrimenti metterà al tappeto tutta la squadra.

Assicurati di salvare subito la partita (sulla mappa mondiale) prima di passare al punto successivo. Ritorna alle rovine dopo aver rimesso in sesto personaggi e G.F. Ora sconfiggi almeno 20 Tonberry senza mai abbandonare le rovine. Questi piccoletti sono generalmente da soli, sembrano del tutto innocui, ma possono mettere K.O. un personaggio con una sola coltellata, se riescono a raggiungerlo. Dato che avanzano verso la tua squadra a piccoli passi, avrai il tempo di fermarli; il G.F. Diablos risulterà particolarmente utile allo scopo, ma dato che i Tonberry non sono particolarmente suscettibili ad attacchi di vario tipo, gli altri G.F. non causeranno danni altrettanto soddisfacenti. Accumula parecchie magie curative prima di affrontare queste battaglie e occupati della salute di personaggi e dei G.F. dopo ogni scontro. In più, assicurati che due personaggi dispongano del comando Oggetti e altri due del comando Magie. Puoi assimilare la magia Ade dai Tonberry e dal loro re.

BOSS, G.F. Subito dopo aver sconfitto l'ultimo avversario, vedrai apparire il re dei Tonberry, in cerca di vendetta; vinci questa battaglia per ottenerlo come G.F. Tomberry. Diablos non potrà esserti di grande aiuto, mentre gli altri G.F. infliggeranno danni notevoli. Usa l'Abilità Supporto per incrementare la potenza d'attacco (se puoi) e rianima subito i personaggi abbattuti (assimila Areiz dal tuo avversario). Lancia Haste sui membri della squadra; la battaglia potrebbe essere molto lunga, perché Tomberry ha un HP molto alto.

Balamb Town

*Al tuo arrivo a Balamb, noterai che il Garden di Galbadia è atterrato qui **(schermata 1)**. Prima di entrare a Balamb Town, assicurati che Zell sia dei tuoi. La città si trova sotto l'occupazione Galbadiana.*

SCHERMATA 1

Il soldato vicino alla macchina blu ti dirà che Balamb è inaccessibile **(schermata 2)**. L'insistenza di Zell sul fatto di ammettere gli abitanti non è vista di buon occhio; Squall, tuttavia, fingerà di sapere qualcosa su Ellione che dovrà verificare a Balamb. Il soldato ti dice di recapitare il tuo messaggio al Comandante che si trova all'hotel **(schermata 3)** e parla anche di una ricompensa. Vai oltre e raggiungi l'albergo; le guardie poste all'ingresso ti diranno di cercare il Capitano, attualmente di pattuglia. Prosegui lungo la strada per il Porto di Balamb e procedi sempre dritto finché non accedi alla prossima schermata **(schermata 4)**. Troverai due soldati e un cane: parlando con il soldato in piedi, scopri che il Capitano ha catturato un pesce e vuole cucinarlo per pranzo.

SCHERMATA 2

consiglio

Parla con tutti in città per avere un'idea più chiara di quello che sta succedendo. Qui di seguito, verranno descritti solo i dialoghi essenziali.

SCHERMATA 3

SCHERMATA 4

Save Point 1

Fonti Energetiche Thunder, Energia

Da raccogliere G.F. PANDEMON

RIVISTE: La Guerra 002

NEGOZI: Negozio di oggetti, JunkShop, Hotel, Autonoleggio

Ora esamina il cane e il soldato ti dirà che si tratta di un segugio incaricato di trovare Ellione. La notizia ti sarà confermata dal soldato accovacciato. Fai visita alla madre di Zell, in casa dei Dincht; puoi riposare e salvare la partita nella stanza di Zell, al secondo piano. Entra in cucina (la stanza a destra rispetto all'ingresso) e la signora Dincht ti seguirà **(schermata 5)**. Se la interpelli, ti rivelerà che ha visto una donna con i capelli grigi e una benda sull'occhio: Fujin deve essere in città! Quando parlerai con la vicina di casa e il suo bambino, vedrai il ragazzino scappare via.

Lascia la casa ed entra in quella successiva sullo stesso lato della strada. Dopo aver parlato con l'uomo e la ragazzina, torna dai Dincht. La madre di Zell ti dirà che un uomo è passato per cuocere qualche pesce puzzolente che ha pescato. Esamina la pentola in cucina e, quindi, torna verso il porto. Trova il cane ed esaminalo e quando comincerà a correre, seguilo. Il cane ti porterà fino alla stazione ed entrerà nel treno sulla sinistra. Pochi secondi dopo, vedrai apparire nientemeno che Raijin, altrimenti noto come "il Capitano". Seguilo fino all'hotel; anche se provi compassione per la situazione di Raijin, non puoi fare a meno di affrontare lui e due soldati Galbadiani.

SCHERMATA 5

BOSS Sconfiggi uno dei due soldati e assimila energia dall'altro per curare i tuoi personaggi. Cerca di usare Blind o Novox su Raijin: egli è debole contro il Veleno e il G.F. Diablos. Il Tuono, tuttavia, gli dona energia, quindi non usare magie basate su questo elemento né il G.F. Quetzal!

Dopo questo combattimento, Zell correrà nell'albergo. Dovrai ora affrontare contemporaneamente Fujin e Raijin.

BOSS, possiede G.F. Assimila Protect da Raijin e lanciala sui tuoi personaggi. Inoltre, cerca di usare Blind su di lui per evitare i suoi attacchi fisici. Ricordati di assimilare il G.F. Pandemon da Fujin **(schermata 6)**. Cerca di assimilare anche altre magie, in particolare Reiz, e non usare Aero su di lei, dato che è in grado di assorbire l'elemento Vento. Ricorda di lasciar perdere il Tuono e Quetzal ed evoca, invece, Ifrid o Diablos.

SCHERMATA 6

Dopo la battaglia, scoprirai che Fujin e Raijin sono soltanto seguaci di Seifer, non della strega. Per contro, i Galbadiani obbediscono a Seifer solo perché hanno paura di Edea. Poiché sono molto legati al loro leader, Fujin e Raijin non sono più fedeli al Garden di Balamb e seguiranno il loro capo ovunque **(schermata 7)**. Malgrado Rinoa non sia d'accordo, lascerà andare via i due ex-studenti e la scena tornerà sul ponte, dove dovresti parlare con Quistis. Selphie farà il suo ingresso e dirà che le piacerebbe molto visitare la sua accademia, il Garden di Trabia.

SCHERMATA 7

INTRODUZIONE
PERSONAGGI
COME GIOCARE
4.2 SOLUZIONE
JUNCTION
MOSTRI
OGGETTI
CARTE
SEGRETI
INDICE

Garden di Trabia

Vista la tempra con cui le forze Galbadiane seguono gli ordini di Edea, Selphie teme per la sua casa, il Garden di Trabia. Vola verso nord dietro sua richiesta e individua il Garden, protetto fra due catene di monti innevati ***(schermata 1)****. Porta con te Selphie e un altro personaggio in esplorazione ed entra nel Garden.*

SCHERMATA 1

Quando ti avvicini al disastrato cancello, ricoperto dalla vegetazione, Selphie comincerà ad arrampicarsi sulle piante. Seguila all'interno del Garden e, da qui in poi, potrai accedervi senza bisogno che Selphie sia della squadra.

La vecchia gloria del nord offre ormai uno spettacolo decadente. Il Garden ha subito attacchi così pesanti da parte dei Galbadiani che i suoi abitanti fanno di tutto fuorché tentare di riportarlo all'antico splendore. Molti sono i feriti e non tutti i macchinari sono ancora in funzione. Selphie incontrerà una vecchia amica e ricorderà con lei i tempi andati **(schermata 2)**. Parla con le ragazze, quindi esplora le rovine del Garden e ritroverai Selphie nel cimitero. Assicurati di esaminare il grande terminale nella schermata in cui trovi un Save Point **(schermata 3)**. Selphie ti impedirà di accedere ai suoi file, ma d'ora in poi potrai leggere le avventure del Signor Laguna tramite il terminale del Network della scuola nella classe al 2° piano del Garden di Balamb. Un breve riassunto di ciascun numero di Timber Maniacs che trovi verrà automaticamente registrato.

SCHERMATA 2

Da raccogliere

CARTE RARE: Selphie
RIVISTE: Timber Maniacs (1 numero), Armi Mese n. 8

SCHERMATA 3

Save Point 1

Fonti Energetiche Thundaga, Zombie (nascosta), Aura (nascosta)

SCHERMATA 4

Quando entri nel vecchio campo da pallacanestro a sinistra del palco distrutto **(schermata 4)**, verrai raggiunto dagli altri e deciderai che è ora di fermare i Galbadiani. Durante il dialogo, appare chiaro che quasi tutti condividono con te alcuni ricordi d'infanzia. Eccetto Rinoa, tutti coloro che sono riuniti qui (e anche Seifer) si trovavano un tempo in un Orfanotrofio gestito da una donna, da tutti chiamata Madre. Rievocando i fatti, visiterai l'Orfanotrofio come un fantasma **(schermata 5)**... Tutti insieme deciderete di andare di persona all'Orfanotrofio, che si trova vicino al faro sull'estremità del Capo di Buona Speranza, a Centra. Il modo più facile per arrivarci dal Garden di Trabia è volare in direzione nord-ovest.

consiglio

Se desideri incrementare il livello dei personaggi o dei G.F., oppure visitare particolari luoghi per prepararti allo scontro con Galbadia, fallo prima di andare all'Orfanotrofio.

SCHERMATA 5

La Battaglia dei Garden

Vola verso il vecchio Orfanotrofio. Sfortunatamente, non puoi entrarvi. Ritorna, quindi, al Garden di Balamb e vola verso la foresta immediatamente a nord-est del Capo di Buona Speranza. Mentre ti avvicini, noterai il Garden di Galbadia in prossimità del bosco ***(schermata 1)****. La battaglia è inevitabile e dovrai ora impartire ordini dal ponte.*

SCHERMATA 1

Ordina di prepararsi all'attacco, di difendere il Garden e di proteggere gli studenti più giovani, poiché, dando troppi ordini o troppo pochi, verresti criticato. Ci saranno robot e forze Galbadiane nel Garden durante la battaglia ***(schermate 2+3)****.*

SCHERMATA 2

I tuoi compagni stanno aspettando nel vecchio ufficio di Cid. Forma una squadra includendo Selphie e Irvine e chiedi a Quistis di coprire il Cancello Principale con Zell. Prendi poi l'ascensore per il 2° piano e parla con tutti; in questo modo, ognuno prenderà posto. Un giovane studente su questo piano ti darà un Cottage. Recati dunque all'area Giardino, dove Zell starà impartendo ordini agli altri SeeD; subito dopo, Zell ti chiederà di conversare in privato, perché vuole chiederti in prestito il tuo anello. Decidi di darglielo, scoprendo, però, che te lo sta in realtà chiedendo per conto di Rinoa. Mentre stai per andartene, arriverà Quistis, seguita da Rinoa, che vuole unirsi alla battaglia. Squall correrà automaticamente da lei prima di essere richiamato sul ponte. Pare che il Garden di Galbadia sia sotto il comando di Seifer e in rotta di collisione con quello di Balamb. Nida cercherà di virare, ma senza successo.

SCHERMATA 3

Nel frattempo, Zell ordinerà ai suoi di andare verso sinistra (sullo schermo). Metti in Junction G.F., Abilità e magie prima di partire. Ora controlli Zell e darai subito l'anello di Squall a Rinoa. Tutti gli altri correranno verso sinistra, ma improvvisamente si verifica un forte urto e parte del bordo del Garden collassa, portandosi via Rinoa. Quest'ultima riesce a rimanere aggrappata per un soffio, ma ha bisogno di aiuto; corri dunque nella hall e segui Squall il suo gruppo fino al Cancello Principale. Dopo aver sentito che le classi sono sotto assedio, Squall formerà tre gruppi: la sua squadra di tre elementi correrà al 2° piano; Zell dovrà aiutare Rinoa e gli altri andranno invece con Shu. Ora controlli Squall ed è opportuno che tu abbia con te i personaggi più forti. Fai in modo che due personaggi abbiano in Junction il comando Oggetti e, se ti è possibile, metti in Junction la magia Ade con l'Abilità J ST-Att.

SCHERMATA 4

Non appena fai il tuo ingresso nell'aula al 2° piano, Soldati Parà Galbadiani entreranno dalle finestre e ti attaccheranno **(schermata 4)**. Dovrai affrontare quattro avversari capaci di infliggere alterazioni di status; assimila da loro la magia Esna per liberartene e quando sei sotto l'effetto di Novox, ricorri invece agli oggetti. Se puoi, usa l'Abilità Ruba per ottenere Panacee e Code di Fenice. Dopo il combattimento, vedrai alcuni bambini attorniare una ragazza SeeD: parlale, chiedile di portare i piccoli al sicuro e lascia la classe. La Dott.ssa Kadowaki vuole ora vederti; raggiungi l'ufficio di Cid e fai rapporto. Tutti sono d'accordo nell'attaccare il Garden di Galbadia; dopo l'annuncio ufficiale di Squall, le prime truppe salteranno verso il Garden nemico **(schermata 5)**.

SCHERMATA 5

Scendi al 2° piano. Ti verrà incontro una ragazza SeeD, che ti informerà di un bambino scomparso. Vai dunque al ponte, dove scoverai il ragazzino nel passaggio. Parla con lui e digli di raggiungere la SeeD. A questo punto, un Soldato Parà atterrerà letteralmente all'interno dal ponte (a bordo di uno strano veicolo), scaraventandoti a terra. Una barra d'energia leggermente consumata apparirà in basso a sinistra sullo schermo. Quando te ne viene data la possibilità, scegli di cercare altre opzioni e, quindi, apri l'uscita di emergenza. Sia tu che il Galbadiano volerete fuori, all'aperto: appeso in maniera precaria all'unità meccanica, dovrai respingere gli attacchi del nemico bloccandoli e, al contempo, dovrai cercare di colpirlo con pugni (tasto ▲) e calci (tasto ○). I tuoi pugni sono potenti, ma ci vuole qualche secondo per farli andare a segno; usali quando l'avversario si sta riprendendo da un attacco precedente. I calci sono, al contrario, molto veloci, ma infliggono danni ridotti.

consiglio

Se riesci a bloccare con successo diversi colpi, ti verrà offerta una terza possibilità: un attacco mortale dalla forza immensa che ti permetterà di sconfiggere l'avversario con due soli colpi.

Se dovessi venire sconfitto, potrai riprendere dall'ultima posizione salvata. In alternativa, potrai riprovare con le medesime impostazioni, oppure con un HP aumentato di 200 punti extra.

Dopo questi combattimenti, salirai automaticamente sul veicolo e calerai una corda perché Rinoa si aggrappi ***(schermata 6)****. Scenderai verso l'area degli scontri per atterrare subito fuori dall'ingresso posteriore del Garden di Galbadia. Rinoa vuole ridarti l'anello che hai prestato a Zell; puoi rinominare l'anello di Squall, che si chiama Griever. Trova la Fonte Energetica nascosta contenente Aura vicino all'albero sulla destra; quindi, entra nel Garden e salva la partita.*

SCHERMATA 6

Garden di Galbadia

Molte porte del Garden di Galbadia saranno chiuse e temibili mostri si aggireranno per i corridoi. Usa il corridoio in cui c'è un Save Point come punto di riferimento ***(schermata 1)****. Tutti i tuoi compagni si ritroveranno qui. Forma un gruppo e gira a destra dal corridoio per poi salire le scale. Esci in questo nuovo corridoio verso destra e sali le scale. Quando raggiungi il 2° piano, troverai Rajin and Fujin. Sono stanchi di dover combattere e vorrebbero indietro il loro vecchio Seifer. In questa schermata, vai a sinistra ed esci dalla schermata successiva attraverso la porta sulla destra: avrai così scoperto uno studente Galbadiano. Dopo che avrà capito che non rappresenti per lui una minaccia, ti darà la Chiave n. 1* ***(schermata 2)****. Ritorna verso il Save Point e salva la partita.*

SCHERMATA 1

SCHERMATA 2

Ora lascia questo corridoio sfruttando l'uscita sulla sinistra; apri la porta sulla sinistra del prossimo corridoio con la chiave appena ottenuta ed entra nella palestra. Attraversa il ghiaccio e prosegui verso la porta di sinistra **(schermata 3)**. Usa la Fonte Energetica negli spogliatoi, esci aprendo la porta sulla destra dell'area del pattinaggio. Sei di nuovo in un corridoio: entra nella prima stanza a destra e interpella lo studente che trovi per ricevere la Chiave n. 2 **(schermata 4)**. Esci e prosegui verso la parte inferiore dello schermo fino all'intersezione con il corridoio seguente. Scendi ancora ed entra nel corridoio successivo per salvare la partita.

SCHERMATA 3

SCHERMATA 4

Esci di nuovo verso destra; prosegui nella schermata successiva e poi a destra; a questo punto, sali le scale fino a raggiungere il 3° piano. Apri la porta con la chiave appena ottenuta e ti troverai sulle tribune dello stadio del Garden. Scendi le scale, finché la squadra non salterà automaticamente sul campo sportivo sottostante. Prosegui verso sinistra, assimila la magia Shell e prosegui oltre. All'interno dell'edificio, scendi verso la parte inferiore dello schermo: entrerai in un corridoio che potresti ricordarti dalla tua prima visita a questo Garden. Scendi verso le scale e, quindi, nella hall al 1° piano. Attraversala e usa il Save Point in basso a destra sullo schermo.

Da raccogliere	**G.F. CERBERUS, G.F. ALEXANDER** **OGGETTI CHIAVE:** Chiavi n. 1-3
Save Point	**4 (1 nascosto)**
Fonti energetiche	Aura (nascosta), Haste, Protect, Reiz, Shell, Double (nascosta)

SCHERMATA 5

SCHERMATA 6

BOSS G.F. Cerberus è al centro di questa grande sala, che attende di essere sfidato. Questa bestia a tre teste non soffre il Vento e gli attacchi ad alterazione di status; inoltre, assorbe il Tuono. Quindi, rimuovi eventuali attacchi elementali di questo tipo dal Junction dei tuoi personaggi prima di affrontarlo. Avvicinati e sconfiggilo per ottenerlo come G.F. Usa Dispel su di lui per eliminare l'effetto Double e Triple e usa Haste (se puoi): la battaglia risulterà più tranquilla. Cerca anche di rubargli un Vol velocità; salva la partita dopo il combattimento e lascia la hall tramite l'apertura in basso a sinistra. Cammina lungo il corridoio ed entra nell'aula a sinistra: lo studente ti regalerà la Chiave n. 3.

Questa volta, ritorna alla hall precedente ed esci dalla parte alta. Sali le scale e vai a sinistra: con la nuova chiave, l'ascensore che conduce alla stanza al 3° piano è ora accessibile **(schermata 5)**. Usalo e troverai un Save Point appena giungi a destinazione. Subito dopo, avvicinati a Seifer **(Schermata 6)**: ci sarà un breve scambio di idee. Seifer considera i SeeD come veri e propri mostri, nemici da distruggere. Di conseguenza, fatti valere.

SCHERMATA 7

BOSS Assimila la sua magia Haste e distribuiscila nella tua squadra. Cerca di rubargli la Megafenice e ricorda di curare sempre i personaggi: gli attacchi fisici di Seifer sono diventati molto più potenti. Dato che le sue capacità di recupero non gli consentiranno di riprendersi per tempo, non dovresti avere difficoltà a sconfiggerlo, specie se ricorri ai G.F. Edea **(schermata 7)** si ritira subito dopo che Seifer viene sconfitto. Salva la partita e prendi l'ascensore per il 2° piano. Segui il corridoio fino a emergere in una galleria che corre lungo la hall in cui hai sconfitto Cerberus. Puoi prendere la direzione che preferisci per raggiungere la parte inferiore a destra dello schermo. Se hai in Junction l'Abilità Rivela-zone di Siren, troverai un Save Point nascosto in questa zona. A seconda della strada che percorrerai, procedi su o giù di alcuni passi e lascia la schermata andando a destra.

BOSS + BOSS, possiede G.F. Se ti è possibile, metti in Junction Ade con le difese di status dei tuoi personaggi: ti aiuterà a far fronte agli attacchi di Edea basati su questa magia. Cammina verso il centro dell'Auditorium: c'è una Fonte Energetica nascosta che contiene Double. Dopo l'arrivo di Rinoa, Edea farà il suo ingresso sul podio delle conferenze; verrà subito seguita da Seifer, che subirà diverse critiche in merito alla sua scarsa potenza **(schermata 8)**. Ciononostante, nel combattimento successivo, ti renderai conto che i suoi attacchi sono molto migliorati . Ancora una volta, assimila da lui e usa Haste e prova a rubargli una Med dell'Eroe o del Mago. I tuoi G.F. ti saranno di grande aiuto in questa battaglia. Dopo che avrai tolto di mezzo Seifer, sarà la volta di Edea: assicurati di assimilare il G.F. Alexander e di rubarle la Corona Reale **(schermata 9)**. Il G.F. Diablos può provocare danni immensi alla strega; evoca anche gli altri G.F. e attaccala fisicamente. Tieni d'occhio l'HP dei personaggi.

Dopo questo combattimento, gli eventi prenderanno una strana piega. Rinoa, che sembra essere in trance, si getterà verso Seifer e cercherà di rianimarlo **(schermata 10)**. Egli si rialzerà e fuggirà, mentre Rinoa cadrà a terra, priva di sensi. Edea è circondata da varie esplosioni e, improvvisamente, si rivolgerà alla squadra come se si trattasse dei suoi figli da tempo perduti! Mentre tutti si staranno chiedendo cosa stia accadendo, il Disco 2 avrà termine. Salva i tuoi progressi e inserisci il Disco 3.

SCHERMATA 8

SCHERMATA 9

SCHERMATA 10

GARDEN DI GALBADIA

3° PIANO

2° PIANO

1° PIANO

CLASSE

DORMITORIO

INGRESSO POSTERIORE

Fonte (nascosta) AURA

Save

SALA DEL SUPREMO

BOSS

SALA OSPITI

ASCENSORE PER LA SALA DEL SUPREMO

DAL 3° PIANO

CAMPO DA GIOCO

Fonte SHELL

CHIAVE n. 3

HALL 1° PIANO

Save (nascosto)

AULA MAGNA

BOSS, G.F.

Fonte (nascosta) DOUBLE

CHIAVE N.2

HALL

Fonte HASTE

CERBERUS

INGRESSO PRINCIPALE

CAMPO DA HOCKEY

Fonte PROTECT

SPOGLIATOIO

Fonte REGEN

INTRODUZIONE
PERSONAGGI
COME GIOCARE
4.2 SOLUZIONE
JUNCTION
MOSTRI
OGGETTI
CARTE
SEGRETI
INDICE

La Casa di Edea

*Al suo risveglio dopo la battaglia dei Garden, Squall è preoccupato per Rinoa. Le farà visita in infermeria, dove ella giace priva di sensi **(schermata 1)**. Nel frattempo, la sua attenzione verrà richiamata da Quistis, che propone di andare alla casa di Edea, ovverosia il vecchio Orfanotrofio. Il Garden di Balamb è stato riparato ed è di nuovo completamente operativo.*

SCHERMATA 1

Corri al ponte, parla con Quistis e Nida e forma una squadra. Atterra nei pressi della casa ed entra; i personaggi che non fanno parte del tuo gruppo ti aspetteranno direttamente a destinazione. Cid si lamenta della sua stessa incapacità di prendere decisioni e rivela a tutti le sue paure **(schermata 2)**. Se Edea fosse stata sconfitta una volta per tutte, lui avrebbe perso sua moglie; d'altra parte, se avesse continuato a essere una strega, avrebbe rappresentato una minaccia per l'intero pianeta. Segui Cid e interpella Edea: ella ti confermerà che è stata posseduta da Artemisia, una malvagia strega proveniente dal futuro **(schermata 3)**. Edea rivela anche che i Galbadiani stessi sono sotto la sua influenza e che Artemisia vuole liberare Adele, una perfida ex-strega. Mentre i tuoi pensieri vanno a Ellione **(schermata 4)**, Cid chiede come sta Rinoa e, subito dopo l'azione, torna sul Garden di Balamb. Annuncerai che Edea non è più una minaccia e che bisogna trovare Ellione. Parla con tutti sul ponte finché non viene escogitato un piano per trovare la Nave dei SeeD Bianchi. Subito dopo, visita nuovamente Rinoa in Infermeria; verrai trasportato verso un'altra avventura di Laguna.

SCHERMATA 2

Da raccogliere

RIVISTE: Timber Maniacs, Armi Mese n. 6 (Garden di Balamb)

CARTE RARE: Edea, Seifer

OGGETTI CHIAVE: Lettera di Edea

Fonti energetiche Energiga

SCHERMATA 3

SCHERMATA 4

Mappa Mondiale

Laguna - quarto sogno

Laguna, Kiros e Ward non hanno idea di cosa il futuro abbia in serbo per loro. Ormai ex-soldati, sono diventati attori in un film. I tre devono respingere un drago fittizio - una scena che si gira nel Canyon di Trabia **(schermata 1)**. Purtroppo, il fantoccio si rivela essere un vero RubRumDragon e tu, nei panni di Laguna, ti trovi improvvisamente da solo. Dovrai cancellare la sua barra d'energia prima che il mostro faccia lo stesso con te. Attacca con il **tasto ▲** e difenditi con il **tasto ■**. Osserva lo schema d'attacco del drago: riparati quando lancia il suo assalto veloce, quindi attacca ripetutamente mentre la bestia si prepara a un nuovo colpo, relativamente più lento. Se ripeti il meccanismo non dovresti avere problemi. Dopo lo scontro, devi battere in ritirata lungo il sentiero tortuoso; qui verrai raggiunto da Kiros e Ward. Un altro RubRumDragon ti aspetta sulla destra: quando puoi decidere se attaccarlo o meno, scegli di attendere. Lascia questa schermata andando a sinistra, controlla i vari Junction e salva la partita.

SCHERMATA 1

BOSS Poiché i RubRumDragon sono creature del fuoco e soffrono l'elemento Gelo, dovresti mettere in Junction magie basate sul Fuoco con le tue difese elementali e quelle basate sul Gelo con gli attacchi elementali. Torna a destra e affronta il drago **(schermata 2)**. Ricorri più volte al G.F. Shiva per sconfiggere il mostro.

SCHERMATA 2

Save Point | 1

Nave dei SeeD Bianchi

Quando Laguna avrà vinto il combattimento, ci sarà una dissolvenza e Squall entrerà in contatto telepatico con Ellione. In un flashback, vedrai Edea e Laguna sotto la pioggia, mentre parlano di Ellione **(schermata 1)**. *Dopo essersi svegliato Squall, di cui hai nuovamente il controllo, vuole che Ellione usi i suoi poteri per risvegliare Rinoa dal coma. Che Edea conosca la posizione della Nave dei SeeD Bianchi?*

Vai al ponte, parla con Nida e forma una squadra. Lascia il Garden e fai visita a Edea nella sua casa. Lei suppone che la Nave si trovi attraccata in una baia a Centra e ti dà una lettera di presentazione. Dal momento che i SeeD Bianchi si spostano continuamente per sfuggire all'esercito di Galbadia, sono per natura sospettosi verso gli estranei.

Torna al Garden e parti verso nord. Il Garden può superare solo le altezze più contenute e le montagne nell'area ovest di Centra possono impedire la visuale; se ti sei perso, puoi sempre consultare la mappa (premi il **tasto SELECT** per visualizzarla in diverse misure). Il vascello, marrone e argentato, è nascosto in una rientranza a est dell'arcipelago a forma di mano **(schermata 2)**. Fai virare il Garden di Balamb verso la Nave quando l'hai individuata; non appena la sfiori, verrai automaticamente trasportato a bordo.

SCHERMATA 1

SCHERMATA 2

CARTE RARE: Angelo, Shiva
RIVISTE: Timber Maniacs

INTRODUZIONE
PERSONAGGI
COME GIOCARE
4.3 SOLUZIONE
JUNCTION
MOSTRI
OGGETTI
CARTE
SEGRETI
INDICE

Parla con il leader dei SeeD Bianchi sul ponte, vai verso l'estremità superiore destra dello schermo. Zone e Watts dei Gufi del Bosco sono a bordo; sono molto preoccupati per le condizioni di Rinoa. Metti in Junction l'Abilità "Rivela-zone" per individuare il Save Point nascosto **(schermata 3)**. Sali le scale sulla sinistra e interpella il SeeD Bianco: ti dirà di tornare dal capo. Guardati bene in giro, parla con Zone più volte, quindi fai un'offerta generosa quando te ne viene data la possibilità. Lascia il ponte per la cabina (a destra sulla schermata con il Save Point), interpella il capo dei SeeD Bianchi e dagli la lettera di Edea premendo il **tasto ○ (schermata 4)**. Ti spiegherà così che Edea è considerata la madre degli orfani e dei SeeD Bianchi. Tramite un flashback, scoprirai anche che, dopo essere stata quasi rapita dai Galbadiani, Ellione ha lasciato la Nave con una delegazione di Esthar, un luogo dove avrebbe dovuto trovarsi al sicuro. Dopo questo racconto ti ritroverai nuovamente sul ponte del Garden di Balamb; se vuoi tornare sulla Nave, ripeti la procedura di avvicinamento.

SCHERMATA 3

SCHERMATA 4

Esthar è raggiungibile solo a piedi. Dovrai arrivarci da Fisherman's Horizon. Se non vuoi raggiungere la cittadina con il Garden, entra nell'Infermeria. Qui, Squall prenderà in spalla Rinoa automaticamente; portala sul ponte d'osservazione al 2° piano e ti ritroverai direttamente a Fisherman's Horizon. Mentre sali le scale, la scena cambierà automaticamente e vedrai Squall mentre trasporta Rinoa lungo un interminabile ponte. Dopo un breve momento, potrai di nuovo controllarlo.

Alla fine del tragitto, arriverai alla stazione deserta di Esthar. Quistis, Zell e Edea si uniranno a te **(schermata 5)**. L'ex-strega chiederà a Quistis e Zell di accompagnarla dal Dr. Odine a Esthar City. Chiedi a Zell di dirti di più su questo specialista in ricerche magiche; Selphie e Irvine hanno cercato un ingresso per la città, ma senza successo. Forma una squadra e segui i binari.

SCHERMATA 5

NAVE DEI SEED BIANCHI

Esthar

I binari del treno conducono a est e, apparentemente, si perdono nel nulla. Dirigiti verso il Grande Lago Salato per scovare automaticamente una vallata che dà su una catena montuosa coperta di neve. Cammina verso la parte inferiore dello schermo per raggiungere un gigantesco scheletro; puoi ora seguire il sentiero attraverso le due schermate successive, oppure puoi arrampicarti sulla carcassa **(schermata 1)** e camminare sulla spina dorsale. Nella schermata successiva, cammina lungo la coda fossilizzata: in questo modo potrai raggiungere una Fonte Energetica situata su una sporgenza. Prosegui verso lo spuntone sopra il sentiero e salta giù. Ti ritroverai così sulla strada principale.

SCHERMATA 1

Accedi alla schermata successiva; da qui, vai a destra e salva la partita **(schermata 2)**. Metti in Junction magie di Fuoco con gli attacchi elementali di uno dei personaggi e, se è possibile, Sancta con un altro. Almeno un personaggio deve anche disporre del comando Oggetti. Torna a sinistra, attraversa lo schermo e affronta Abadon.

SCHERMATA 2

Fonti Energetiche	Meteor (nascosta), Thundaga

Save Point	1

GRANDE LAGO SALATO

INTRODUZIONE
PERSONAGGI
COME GIOCARE
4.3 SOLUZIONE
JUNCTION
MOSTRI
OGGETTI
CARTE
SEGRETI
INDICE

BOSS Da mostro non-morto quale è, Abadon è particolarmente suscettibile all'elemento Sacro (**schermata 3**); usa anche oggetti curativi contro di lui. Abadon è debole anche contro il Fuoco, evoca spesso. Cerca di rubare la sua Lista dei Poteri e assimila le sue magie, in particolare Esna e Flare. Usa subito Esna, se Abadon infligge una o più alterazioni di status a uno dei personaggi. Se puoi, utilizza l'Abilità Recupero per infliggere seri danni al mostro. L'Abilità "Risveglio" del G.F. Alexander ha lo stesso effetto di una Coda di Fenice e uccide il mostro all'istante.

SCHERMATA 3

Dopo il combattimento, prosegui verso la parte inferiore dello schermo. Vai a sinistra nell'area successiva e avvicinati al ciglio di roccia. Esamina le immediate adiacenze (premendo il tasto ○) per individuare il ben occultato ingresso di Esthar. Arrampicati sulle scanalature e attraverso il passaggio che si apre più in alto; percorri il corridoio fino a un piccolo terminale sulla sinistra: usalo per scoprire il sistema di occultamento che nasconde Esthar da occhi indiscreti. Prosegui fino a che non trovi una porta: entra e accedi alla piattaforma esagonale dell'ascensore. Questa comincerà a muoversi: dopo avere posato Rinoa, vai a destra; si aprirà un passaggio, che conduce a una piattaforma esterna. Potrai ora vedere la vasta pianura di Esthar City - un panorama avvincente. Da qui potrai raggiungere un'area d'atterraggio, dove Squall cadrà addormentato e vivrà una nuova avventura di Laguna (**schermata 4**).

SCHERMATA 4

INGRESSO DI ESTHAR

Laguna - quinto sogno

Laboratorio della Lunatic Pandora

SCHERMATA 1

Laguna, Kiros e Ward stanno lavorando al Laboratorio della Lunatic Pandora, a nord-est di Esthar City. Pare che siano ridotti in uno stato di schiavitù. Dopo che Kiros e Ward vengono portati via, inizi a lamentarti per la fame. Condotto via anche l'ultimo prigioniero, dovrai proseguire il lavoro. Vai a parlare con il Mumba; quando l'altro prigioniero fa il suo ritorno, l'edificio tremerà. Interpella il prigioniero per saperne di più sugli esperimenti del Dr. Odine **(schermata 1)**. Ora parla di nuovo con il Mumba e la guardia rimasta ti ordinerà di comunicare un'emergenza. Mentre prendi l'ascensore sulla destra, troverai l'utensile che serve al Mumba. Lo lancerai automaticamente in direzione della creaturina, che, in seguito al colpo ricevuto cadrà oltre la ringhiera. Dopo averlo salvato, vedrai avvicinarsi l'altro detenuto; fa parte della resistenza contro la strega Adele e ti chiederà di unirti al gruppo in qualità di leader. Subito dopo dovrai combattere contro una guardia; mentre la stai affrontando, il detenuto e il Mumba fuggiranno usando l'ascensore **(schermata 2)**.

SCHERMATA 2

Da raccogliere Armi Mese n. 1

Fonti Energetiche Ade

Save Point 1

SCHERMATA 3

A questo punto, entrano Kiros e Ward, inseguiti da una guardia. Assicurati che tutti e tre abbiate in Junction G.F., magie e Abilità prima di confermare di essere pronto. Affronta quindi le due guardie e prendi poi l'ascensore per raggiungere la sala comandi di Odine. Lo scienziato è così impegnato a parlare con il suo assistente che puoi uscire (verso la parte inferiore dello schermo) senza farti vedere. Parla con il Mumba e con l'ex-prigioniero fuori dall'edificio; questi proverà ancora a convincerti a diventare il capo della resistenza contro Adele. Verrai raggiunto dall'assistente di Odine, anche lui membro dell'organizzazione clandestina, il quale confermerà che Ellione è prigioniera dello scienziato. Usa la Fonte Energetica, salva la partita e torna al Laboratorio **(schermata 3)**.

Prendi l'ascensore fino all'area iniziale. Il Dr. Odine è occupato con un terminale sulla sinistra. Quando lo interpelli confermerà che Ellione è sotto la sua custodia. Subito dopo, verrai assalito da soldati di Esthar **(schermata 4)** e, molto probabilmente, da un GIM52A o un mostro Invinta. Evoca il G.F. Quetzal e usa l'elemento Tuono contro i tuoi avversari. Segui Odine nell'ascensore quando cercherà di scappare, a combattimento concluso: arriverai automaticamente nella sua sala comandi. Seguilo ancora e riuscirai ad acciuffarlo appena prima che salga sull'automobile in arrivo. Scoprirai che Ellione si trova nel Laboratorio di Odine a Esthar City; il suo assistente ti dirà come arrivarci. La tua squadra e il nuovo collega saliranno in macchina e arriveranno automaticamente alla hall d'ingresso del laboratorio della città.

SCHERMATA 4

LABORATORIO LUNATIC PANDORA

Fonte Energetica ADE

Save Point

RIVISTA ARMI MESE n. 1

Laguna – quinto sogno

Esthar City - Il Laboratorio del Dr. Odine

Assimila Double, usa il Save Point nascosto, quindi esamina l'ascensore circolare. Dopo aver sconfitto i soldati di Esthar, avvicinati nuovamente e scegli "Sì". Arriverai al piano superiore; trova la Fonte Energetica di magie Flare nascosta e attraversa la porta in alto **(schermata 1)**. Verrai scoperto e affrontato da un soldato. Guarda attraverso la finestra blu e scorgerai Ellione, nella sua cella, che piange. Avvicinati al computer al centro della console e premi il **tasto ○**: in questo modo, aprirai una porta al piano inferiore; lascia la stanza, scendi con l'ascensore ed entra nella cella per ritrovare Ellione **(schermata 2)**. Ci sarà una dissolvenza e ti risveglierai nei panni di Squall.

SCHERMATA 1

SCHERMATA 2

Fonti Energetiche	Double (nascosta), Flare (nascosta)

LABORATORIO DI ODINE

Fonte Energetica DOUBLE (nascosta)

Esthar City

Save Point (nascosto)

Esthar City

Un assistente del laboratorio arriva in macchina ***(schermata 1)****. Parla con Edea e porta tutti quanti alla Residenza Presidenziale. Edea spiega all'assistente del Dr. Odine che intende essere esorcizzata. L'esimio professore in carne e ossa arriva e promette di farvi vedere Ellione, a condizione che Rinoa resti con lui. Acconsenti e interpella l'assistente; ti dirà che sei libero di girare per la città per trovarti poi al Lunaside (nell'area est del continente) quando sarai pronto. Parla di nuovo con Odine, quindi esci* ***(schermata 2)****.*

SCHERMATA 1

SCHERMATA 2

Da raccogliere

CARTE RARE: Ward
RIVISTE: La Guerra 004, Il Cane n. 5 + 6, L'Occulto IV
NEGOZI: 2 Negozi di oggetti, JunkShop, Negozio di animali, Negozio di libri, Negozio chiuso, Autonoleggio

Fonti Energetiche Blizzard, Tornado (nascosta), Energiga, Quake

Save Point 2 (1 nascosto, 1 con effetto rigenerante)

SCHERMATA 3

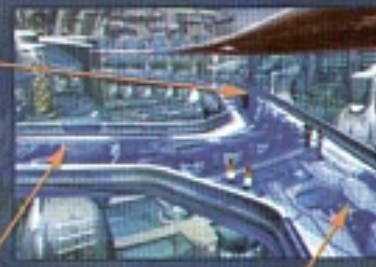
SCHERMATA 4

Dirigiti verso la parte inferiore dello schermo, parla con l'assistente e quindi vai verso destra. Usa l'ascensore per raggiungere l'ingresso dell'edificio: assimila Blizzard subito fuori ed esplora la città. Le varie aree sono accessibili a piedi, oppure tramite una vasta serie di turbolift (il sistema di trasporto pubblico di Esthar City). Usa la mappa per orientarti nell'intricato groviglio metropolitano, che presenta due grandi strade rivolte in direzione sud a partire dalla Residenza Presidenziale. Parla con gli abitanti, usa il Save Point sotto il turbolift rosso (ti ridarà anche il pieno HP) e visita il Centro Commerciale **(schermata 3)**. Al tuo arrivo, esamina i computer laterali per aprire un menu; scegli il negozio che preferisci e fai scorta di oggetti difficili da trovare altrove. Se decidi di affittare una macchina, acquista anche diverse unità di carburante, perché il tragitto verso Lunaside è piuttosto lungo e potresti volerti concedere qualche scampagnata. Noleggiando l'auto, salirai automaticamente a bordo **(schermata 4)**, altrimenti puoi salire sulla piattaforma centrale dell'autonoleggio e partire a piedi. Ricorda, però, che dovrai sostenere frequenti battaglie in quest'ultimo caso. Abbi con te grandi quantità di oggetti curativi prima di lasciare la città.

consiglio

Se disponi dell'Abilità del Menu "Familiarità", avrai la possibilità di trovare in vendita oggetti rari. Può essere utile anche l'Abilità "Sconto", perché i prezzi potrebbero rivelarsi salati.

Esthar City

AVVISTAMENTO 1
LA GUERRA 005
Save Point
LABORATORIO DI ODINE
Fonte Energetica QUAKE
ESTHAR AIRSTATION

Escursione: Tear's Point

Prima di dirigerti verso Lunaside, dovresti guidare in direzione sud-est sul continente. Scendi dalla macchina ed entra a Tear's Point. Segui la strada fino al centro della struttura, attraverso le tre seguenti schermate **(schermata 1)**. In linea generale, troverai mostri Thythan, Greyos e Kwaul in questo insediamento. Guardati dagli attacchi mortali dei Kwaul e ruba loro gli Anelli Sacri. Se incontri dei Galkimasela, usa l'Abilità di Comando "Level down" e attacca con l'elemento Sacro. Una volta raggiunta la statua al centro della costruzione, esamina il pavimento ai suoi piedi per ottenere l'Anello di Salem **(schermata 2)**.

SCHERMATA 2

SCHERMATA 1

Questo anello serve a evocare il G.F. Kharonte, a patto che tu possieda anche i seguenti oggetti: 6 Tubi di Ferro (ottenibili dai Wendigo o elaborabili da 6 carte di Invinta tramite l'Abilità "Transcard"), 6 Panacee+ (ottenibili elaborando 60 Panacee tramite l'Abilità "Med Level up") e 6 Antenne Molboro (ottenibili dai Molboro o elaborando 24 carte di Molboro tramite l'Abilità "Transcard"). Puoi evocare il G.F. Kharonte, se tutti i requisiti sono stati soddisfatti, usando l'Anello di Salem. Da questo momento in poi, puoi anche metterlo in Junction come un normale G.F.

Da raccogliere
G.F. KHARONTE
OGGETTI CHIAVE: Anello di Salem

Fonti Energetiche Reflex, Reiz

TEAR'S POINT

Fonte Energetica REFLEX

ANELLO DI SALEM

Fonte Energetica REIZ

Mappa Mondiale

L'avvistamento della Lunatic Pandora *Lunaside*

SCHERMATA 1

SCHERMATA 2

Dirigiti ora verso Lunaside, a nord della tua attuale posizione. Salva la partita prima di entrare **(schermata 1)**, quindi scendi le scale ed entra nell'edificio attraverso la porta al centro dello schermo. Nell'atrio verrai accolto da una ragazza dello staff: seguila. Quando Angelo correrà verso di te: accarezzalo e interpella la ragazza affinché ti faccia strada. Entrerai automaticamente nella Sala Congelazione **(schermata 2)**. Quando tutti si ritroveranno qui, un assistente ti chiederà chi desideri portare con te sulla Base Lunare. Dato che Zell vuole rimanere sulla Terra per scortare Edea, lascialo fuori; se non lo farai, saranno i compagni a convincerti. Rinoa, priva di sensi, deve essere portata sulla Base Lunare per un esame più approfondito: puoi quindi scegliere soltanto fra Selphie, Irvine e Quistis. Controlla i Junction con i G.F., le magie e le Abilità, quindi dirigiti verso il condotto di trasporto **(schermata 3)**. La squadra verrà automaticamente lanciata verso la Base Lunare **(schermata 4)**.

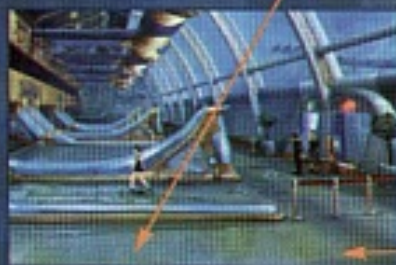
SCHERMATA 4

SCHERMATA 3

LUNASIDE

Mappa Mondiale

Esthar City

SCHERMATA 1

Nel frattempo, Zell, Edea e gli altri si stupiranno nel vedere Angelo abbaiare selvaggiamente contro qualcosa fuori del palazzo. Ora controlli Zell; corri fuori, osserva il primo avvistamento della Lunatic Pandora e scegli un terzo personaggio che accompagni te ed Edea. Lascia Lunaside, sali a bordo dell'auto a noleggio e torna a Esthar City. Segui la strada che porta direttamente a un enorme grattacielo ed entraci. Scenderai automaticamente, per poi andare verso il Laboratorio di ricerca di Odine **(schermata 1)**.

consiglio

Dopo che avrai lasciato il Laboratorio, comincerà un conto alla rovescia. Se desideri acquistare qualcosa o esplorare ulteriormente, dovresti farlo prima di entrare nel Laboratorio stesso.

Da raccogliere

OGGETTI IMPORTANTI: Mappa di Esthar City

NEGOZI: 2 Negozi di oggetti, JunkShop, Negozio di animali, Negozio di libri, Negozio chiuso, Autonoleggio

Save Point: 2 (1 nascosto, 1 con effetto rigenerante)

Fonti Energetiche: Blizzard, Tornado (nascosta), Energiga, Quake (Città), Meteor, Energiga, Caos, Ultima, Novox (Lunatic Pandora)

SCHERMATA 2

L'assistente del Dr. Odine ti incontrerà fuori dal Laboratorio. Digli che desideri vedere lo scienziato e seguilo. Usa l'ascensore per salire ed entra nella stanza in fondo. Odine è occupato a guardare la Lunatic Pandora, che attraversa i cieli di Esthar nel suo tragitto verso Tear's Point. La città non è minacciata dall'enorme velivolo; segui le istruzioni di Odine con attenzione: ti mostrerà una mappa della metropoli che indica i tre punti d'aggancio tramite i quali puoi salire a bordo dell'oggetto volante ***(schermata 2)***.

SCHERMATA 3

Lo strano velivolo sorvolerà la città per 20 minuti. Devi raggiungere uno dei tre punti d'aggancio indicati ed entrare nella Lunatic Pandora attraverso il piccolo ingresso di fronte a te. Mentre ci provi, sarai anche impegnato in diverse battaglie, perché le truppe Galbadiane hanno invaso Esthar. Se manchi uno dei punti d'aggancio, devi subito correre a quello successivo. Dato che i turbolift sono fuori servizio, dovrai spostarti a piedi **(schermata 3)**.

Il conto alla rovescia ha inizio quando lasci il Laboratorio di ricerca di Odine. Da questo momento, puoi premere il **tasto ■** per controllare i punti di contatto. La Lunatic Pandora attraverserà il centro della città tra il quindicesimo minuto e il dodicesimo **(schermata 4)**. Si sposterà quindi verso le Aerovie e sarà accessibile dal condotto più basso tra il decimo minuto e il quinto. Infine, passerà a nord del Centro Commerciale: in questa zona, sarà accessibile durante gli ultimi tre minuti.

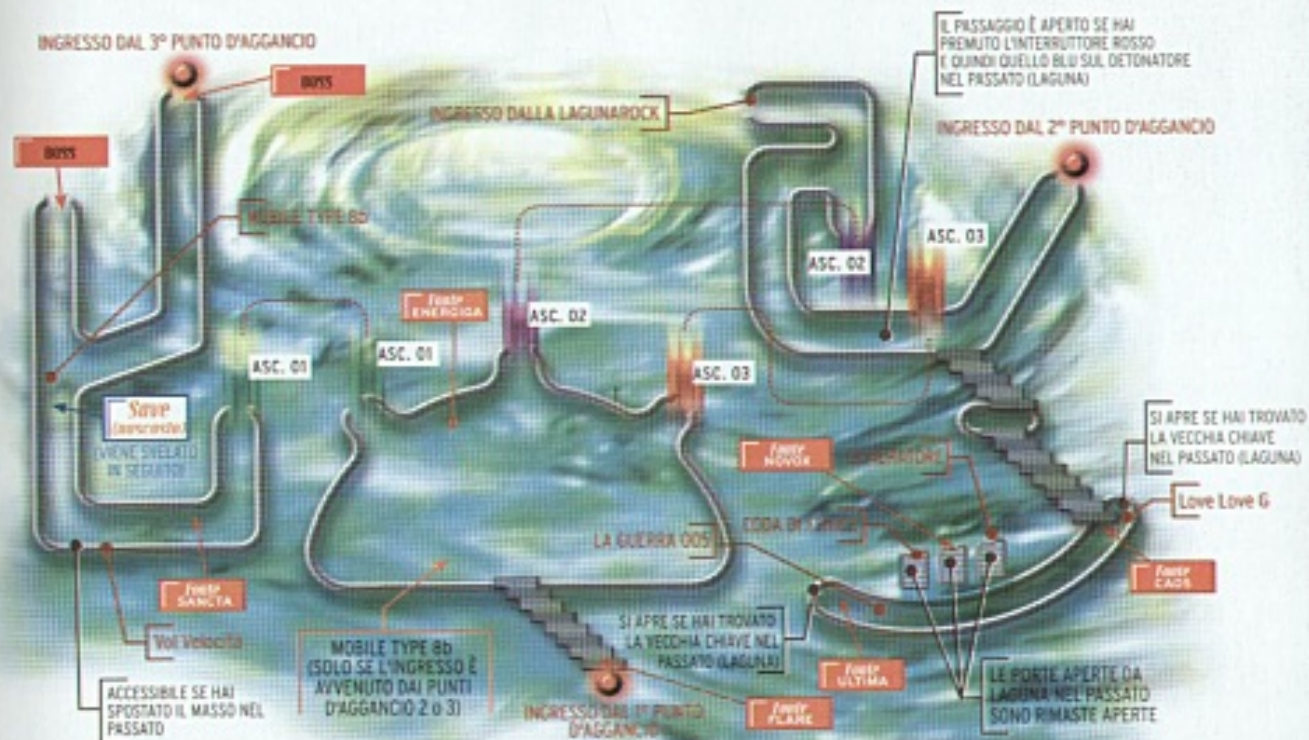
SCHERMATA 4

SCHERMATA 5

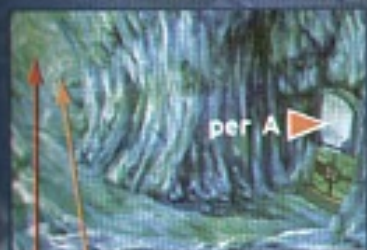
Ogni area di contatto con la Lunatic Pandora ti permette di salire su un punto differente del misterioso oggetto volante. Esplora corridoi e stanze usando la seguente mappa. Indipendentemente da tutto ciò che farai, presto o tardi ti troverai di fronte al Mobile Type 8b. Questo enorme robot ti getterà fuori dalla Lunatic Pandora senza combattere, depositandoti sul tetto di un edificio **(schermata 5)**. Mentre ti starai ancora chiedendo cosa diavolo succede, Edea suggerirà che potrebbe trattarsi di una sorta di preludio per il leggendario Pianto Lunare.

consiglio

Riordina le idee e raccogli tutto ciò che ti serve prima di lasciare il Laboratorio; data la spettacolarità dell'evento, potrebbe rivelarsi utile fare un giro per la città, per poi dirigersi ai punti d'aggancio 2 o 3.

Save Point

BOSS

Save Point

per B

per A

VOL VELOCITÀ

INGRESSO ATTRAVERSO IL 3° PUNTO D'AGGANCIO

BOSS

Save Point

Sulla Luna *Base lunare*

L'attenzione si sposta sullo spazio aperto, dove Squall e i suoi compagni arrivano a bordo della Base Lunare **(schermata 1)**. Parla con Piet, il capo della Base (in abiti bianchi) e vai verso Rinoa. Tirala su e segui gli altri fuori dal bacino di arrivo e, nella schermata seguente, vai a sinistra attraverso la porta e salva la partita. Subito dopo, esci tramite la parte superiore dello schermo e torna giù dopo aver lasciato Rinoa nell'area di isolamento. Lascia l'infermeria (la stanza con il Save Point) e vai verso destra. Segui il corridoio ancora verso destra e passa alla schermata successiva; supera la scala, dirigiti nell'angolo superiore a sinistra e gira a destra per accedere alla sala comandi. Avvicinati al terzo membro della tua squadra, che troverai già qui e dai un'occhiata alla meravigliosa superficie lunare **(schermata 2)**. Il telescopio mostrerà una singolare concentrazione di mostri laggiù.

SCHERMATA 1

SCHERMATA 2

Da raccogliere CARTE RARE: Alexander, Laguna

Fonti Energetiche Zero, Meteor

Save Point 2

Parla con Piet, che ti chiederà se hai già visto Ellione. Se rispondi di no, ti suggerirà di farle visita. Lascia la stanza, sali le scale e percorri il corridoio ribaltato fino alla fine. Parla con tutti prima di entrare nella stanza di Ellione; gli scienziati ti mostreranno una magnifica visuale della prigione di Adele nello spazio, sigillata per l'eternità... o almeno così credono **(schermata 3)**.

SCHERMATA 3

SCHERMATA 4

Ora puoi incontrare la famosa Ellione **(schermata 4)**. Dopo che le avrai parlato, ti seguirà fino alla sala d'isolamento di Rinoa. D'improvviso, i sistemi vitali di Rinoa si scollegheranno e partirà un allarme. Manda Ellione nella sala comandi e di agli altri due membri della squadra di prendersi cura di lei. Mentre ti avvicini a Rinoa, la vedrai ondeggiare oltre te come in trance. Se ti avvicini troppo, ti respingerà, scaraventandoti per la stanza. Seguila fino alla sala comandi; lo staff della Base Lunare è fuori combattimento e Rinoa sta rompendo i sigilli della prigione di Adele. A questo punto, vedrai una sequenza cinematica: il Pianto Lunare ha avuto inizio **(schermata 5)**.

SCHERMATA 5

SCHERMATA 6

Esci dalla sala comandi, corri di sopra e lungo il corridoio ribaltato. Nel frattempo, i mostri della Luna stanno formando una gigantesca bolla spaziale, che potrebbe scoppiare in qualsiasi momento. Chiedi in giro se qualcuno ha visto una ragazza, quindi lascia questa schermata attraverso la porta nella parte superiore destra. Rinoa è andata oltre lo spogliatoio e si sta dirigendo nella stanza pressurizzata. Apri il secondo scomparto da destra (nella parte superiore dello schermo) ed entra. Premi il **tasto ○** per riemergere: stai ora indossando una tuta spaziale. Supera la finestra e raggiungi la porta sulla sinistra (che si vede appena) ed entra. Qui, la gravità non c'è più; premi i **tasti direzionali** oppure la **levetta sinistra in alto a destra** per galleggiare fino all'estremità opposta **(schermata 6)**. Non puoi fare niente per raggiungere la porta prima che si chiuda; torna quindi verso la parte inferiore dello schermo, premendo i **tasti direzionali** o la **levetta sinistra in basso a sinistra**. Può essere necessario un po' di tempo per lasciare questa schermata.

SCHERMATA 7

Appena fuori dallo spogliatoio, vedrai il Presidente di Esthar che evacua la Base Lunare. Tutti indossano tute spaziali. Prima di raggiungere Ellione, il Presidente viene portato in salvo dai suoi aiutanti e ti ordina di controllare la ragazza. Torna quindi alla sala comandi, dove Rinoa sta rompendo l'ultimo sigillo di Adele. Parla con Ellione, prima di raggiungere la parte alta a destra dello schermo per accedere alle capsule di salvataggio. Vedrai così una bellissima sequenza in cui un'orda di mostri si dirige verso la Terra, mentre la Lunatic Pandora arriva a Tear's Point. Parla con Piet, quindi con Ellione; chiedile di portarti indietro nel tempo e poi entra nella tua capsula **(schermata 7)**.

SCHERMATA 8

Immediatamente dopo l'evacuazione, la Base Lunare viene travolta e distrutta dall'ondata di mostri diretti verso la Terra. Sarai ora testimone di svariati flashback, ma sono troppo distanti nel passato per poter cambiare qualcosa ***(schermata 8)****. Ellione ti farà tornare, quindi, indietro nel tempo, per osservare cosa è accaduto al Garden di Galbadia dopo che hai sconfitto Seifer e Edea. Sentirai Rinoa ordinare a Seifer di recuperare la Lunatic Pandora dalle profondità dell'oceano. Rinoa, ovviamente posseduta, minaccerà Seifer dicendo che gli invierà altri sogni solamente se obbedisce. Artemisia sarà presente come un'ombra dietro ai due; avvertirà la tua presenza e ti ordinerà di andartene.*

La tua capsula si apre e implori Ellione di aiutarti. Purtroppo, i suoi poteri non hanno effetto qui. Ellione ti dirà di stabilire un contatto telepatico con Rinoa e, dopo aver premuto i pulsanti della capsula, ti ritroverai nello spazio aperto.

BASE LUNARE

Fonte Energetica ZERO

Save Point

TUTA SPAZIALE

Save Point

Fonte Energetica METEOR

INIZIO

Nello spazio

SCHERMATA 1

Rinoa si sta perdendo nello spazio e hai solo due minuti per salvarla. Aspetta che la sua sagoma entri nel tuo campo visivo e modifica la tua posizione premendo i tasti **direzionali** oppure la **levetta sinistra**. Mantieni la ragazza al centro della visuale e rischia qualche accelerazione di tanto in tanto. Non consumare troppo carburante, però: più Rinoa si avvicina, più sarà semplice mantenerla centrata con piccoli aggiustamenti. A un certo punto, il corpo della ragazza sarà abbastanza vicino perché tu possa automaticamente afferrarla **(schermata 1)**. Hai raggiunto la tua amica, ma ora che succede? Chi potrà aiutarvi?

SCHERMATA 2

In questo preciso istante, una meravigliosa astronave rossa fa la sua apparizione: si tratta della ***Lagunarock (schermata 2)***.

Lagunarock

Atterrerai automaticamente sullo scafo della Nave. Arrampicati a sinistra per raggiungere il boccaporto. Apri il portello premendo il **tasto O**, galleggia fino al pavimento e salva la partita. Dirigiti a sinistra e premi ancora il **tasto O** per chiudere il portello del Compartimento Stagno **(schermata 1)**. Vai ora verso la porta sul fondo ed entra nel corridoio: le tute spaziali non servono più, dato che la zona è dotata di una normale forza di gravità. Seguirà un lungo e romantico "rapporto strategico" **(schermata 2)**. Entrando nel corridoio seguente, noterai un mostro di pattuglia al piano inferiore: si tratta di un Propagetor e la Lagunarock ne è infestata. Ce ne sono otto a bordo, in quattro colori differenti (due per tipo): giallo, rosso, viola e verde. Devi sconfiggere ogni coppia dello stesso colore prima di affrontare un mostro di colore diverso; in caso contrario, i mostri si rigenereranno. Non puoi ottenere il controllo della Lagunarock prima di averli sterminati tutti. Controlla i Junction con i G.F., le magie e le Abilità prima di procedere.

SCHERMATA 1

SCHERMATA 2

Save Point 2

Fonti Energetiche Reiz, Areiz, Energia

SCHERMATA 3

BOSS I Propagetor sono molto forti e utilizzano una varietà di attacchi fisici e ad alterazione di status. Lancia Novox e Blind per limitare la loro potenza offensiva; può rivelarsi utile anche mettere in Junction la magia Morfeo con gli attacchi ad alterazione di status di un personaggio. Sfrutta questi scontri per accumulare Energia ed Esna; evoca poi i G.F. per fare più in fretta. I Propagetor lasciano cadere ogni genere di Gemma. Sconfiggi i mostri nel seguente ordine: nella terza schermata, dirigiti verso la porta, gira a destra e scendi le scale. Sconfiggi il Propagetor viola nell'Hangar **(schermata 3)**. Subito dopo, attraversa la grande porta (a sinistra) in fondo a questa schermata. Devi evitare il Propagetor rosso nella stanza successiva, quindi tieniti sulla parete sinistra e corri dritto verso l'uscita a sinistra non appena metti piede nella stanza. Ora ti trovi di fronte all'altro mostro viola; dopo averlo eliminato, cura te stesso e Rinoa e torna nella stanza precedente e affronta il Propagetor rosso. Torna nuovamente nell'Hangar ed esci dalla piccola porta sulla destra, nella parte superiore dello schermo. Sconfiggi il Propagetor verde e salva la partita. Torna, quindi, nella stanza in cui ha ucciso il secondo mostro viola ed esci dalla porta di sinistra; un Propagetor verde blocca l'accesso all'ascensore; sbarazzatene e, se credi, salva di nuovo la partita prima di procedere, dato che i due mostri rimanenti sono di gran lunga i più feroci. Uno dei due Propagetor gialli si trova nel Compartimento Stagno, l'area da cui sei salito a bordo della Lagunarock, mentre l'altro si trova nella stanza di trasporto passeggeri. Dirigiti poi verso la stanza in cui hai sconfitto il secondo mostro verde e lasciala tramite la porta in alto a sinistra. Ora che hai sterminato tutti i Propagetor, puoi accedere a un terminale di un computer...

L A G U N A R O C K

PANELLO
COMANDI
PROPAGETOR (viola)
Fonte ENERGIRA
PROPAGETOR (verde)
PROPAGETOR (rosso)
SALA PASSEGGERI
INGRESSO
PROPAGETOR (verde)
ASC.
PROPAGETOR (giallo)
Fonte (nascosta) AREIZ
CORR.
Fonte REIZ
HANGAR
PROPAGETOR (viola)
PROPAGETOR (giallo) Appare solo dopo che Squall ha lasciato la stanza
PROPAGETOR (rosso) Appare solo dopo che Squall ha lasciato il corridoio.
INIZIO

INTRODUZIONE
PERSONAGGI
COME GIOCARE
4.3 SOLUZIONE
JUNCTION
MOSTRI
OGGETTI
CARTE
SEGRETI
INDICE

Lagunarock

Fonte Energetica REIZ
Save Point
Fonte Energetica AREIZ (nascosta)
Fonte Energetica ENERGIRA
Save Point
Mappa Mondiale

Il Palazzo della Strega

La Lagunarock è ora sotto il tuo controllo. Vai verso l'ascensore e premi il ***tasto ✪*** *per salire sul ponte. Riceverai automaticamente una trasmissione dalla Stazione Aerea di Esthar; il Controllo Terrestre si prenderà cura dell'atterraggio, permettendoti di fare ritorno sulla Terra in sicurezza. Dopo aver spento i sistemi di gravità artificiale della Nave, potrai osservare una scena molto romantica* ***(schermata 1)****. La Lagunarock atterrerà automaticamente e potrai scendere; ad attenderti ci sarà una delegazione di Esthar, venuta per condurre Rinoa in un luogo sicuro* ***(schermata 2)****. Lei deciderà spontaneamente di andare e tu dovrai fare ritorno a bordo e raggiungere la zona passeggeri; poco dopo, tutti gli altri compagni arriveranno qui, uno per uno. Dopo una breve conversazione, dovrai formare una squadra* ***(schermata 3)****.*

SCHERMATA 1

Vieni a sapere che Ellione è stata catturata dai Galbadiani e portata sulla Lunatic Pandora. I tuoi compagni ti rimproverano per avere lasciato andare via Rinoa senza opporre alcuna resistenza alle forze di Esthar e, nel frattempo, Selphie e Irvine lasciano la stanza. Quando senti la Nave tremare, dirigiti all'ascensore e sali sul ponte: Selphie è in grado di far volare la Nave e ti spiegherà i comandi. Vola verso il Palazzo della Strega, nella Gran Pianura di Esthar, a nord di Tear's Point. Atterra premendo il **tasto O** ed entra.

SCHERMATA 2

Fonti Energetiche **Stop**

SCHERMATA 3

Sali gli scalini e cerca di convincere la guardie a farti entrare; una volta all'interno, noterai diversi scienziati al lavoro su svariate macchine, mentre Rinoa viene mantenuta in una sfera di vetro. Interpella uno dei ricercatori, quindi vai a sinistra. Percorri il corridoio fino alla schermata successiva; sfodererai automaticamente il Gunblade, libererai Rinoa e potrai averla di nuovo con te (schermata 4). Torna indietro lungo il corridoio, dirigendoti verso la parte inferiore dello schermo.

Vicino all'uscita verrai minacciato da alcuni soldati. Qualcuno, sospettosamente simile a Ward, il vecchio amico di Laguna, entrerà e li farà calmare. Lascia il Palazzo e ritorna sul ponte della Lagunarock.

SCHERMATA 4

PALAZZO DELLA STREGA

Mappa Mondiale

La Casa di Edea

La Lagunarock ti consente una mobilità ben superiore di quella del Garden di Balamb, dato che puoi volare all'altitudine che preferisci (fino a un certo limite). Così, puoi atterrare praticamente ovunque e raggiungere le isole prive di spiagge, esplorando un'area del mondo ben più ampia.

SCHERMATA 1

Dopo una lunga conversazione, Rinoa afferma di voler andare al vecchio Orfanotrofio, la Casa di Edea. Vola laggiù, atterra ed entra. Mentre ti avvicini alla casa, vedrai Angelo correre verso il prato sulla sinistra della casa; segui il cane; uno dei tuoi compagni si occuperà di Rinoa. Accarezza Angelo e osserverai una nuova scena romantica **(schermata 1)**.
Zell vi interrompe. Qualcuno di nome Kiros ha contattato la Lagunarock: Esthar chiede il tuo aiuto. Mentre stai per lasciare la Casa di Edea, l'ex-strega entrerà in scena e spiegherà molti segreti del suo passato. Subito dopo potrai partire per Esthar **(schermata 2)**.

SCHERMATA 2

CASA DI EDEA (PASSATO)

Mappa Mondiale

Escursione: l'Isola di Kyactus

SCHERMATA 1

Ora puoi visitare luoghi in precedenza inaccessibili. L'isola di Kyactus, a largo della costa orientale del Deserto Kayukbahr, dovrebbe essere una delle tue prime destinazioni **(schermata 1)**. L'isola è abitata esclusivamente dai Kyactus, piccoli e veloci uomini-cactus che tendono a fuggire sempre dalle battaglie e possiedono preziose magie Haste. Eccezion fatta per il loro "1.000 Aghi", capace di infliggere tanti punti HP di danno quanti ne indica il nome, non dispongono di altre possibilità offensive e si possono sconfiggere facilmente (sempre che non scappino). Non c'è tempo per evocare i G.F. Gira per l'isola e affronta i Kyactus per consentire ai tuoi G.F. di apprendere nuove Abilità: per ogni avversario colpito riceverai, infatti, ben 20 punti AP!

Da raccogliere

G.F. KYACTUS

BOSS, G.F. Il Kyactus gigante è fatto di tutt'altra pasta. Vedrai una piccola icona di cactus spostarsi per l'isola: seguila per affrontare questo boss. Dato che vive nel deserto, il tuo avversario è particolarmente debole contro l'Acqua. Evoca ripetutamente il G.F. Leviathan, quindi. Il suo attacco "10.000 Aghi" **(schermata 2)** mette immediatamente K.O. un personaggio, quindi assicurati che almeno un membro della squadra disponga di magie Reiz/Areiz e un altro del comando Oggetti. Metti anche in Junction l'Abilità Risveglio (se è disponibile) e se disponi di sufficienti magie Idro, mettile in Junction con gli attacchi elementali di un personaggio. L'altra arma offensiva del Kyactus gigante - schiaccia la squadra con una delle sue "gambe", causando danni a tutti - è anch'essa pericolosa. Cura i personaggi non appena subiscono il colpo.

SCHERMATA 2

SCHERMATA 3

Dopo avere inflitto danni considerevoli al tuo avversario, potresti veder apparire un messaggio che ti informa che Kyactus sta esitando **(schermata 3)**. Ciò significa che sta per fuggire e, se ci riesce, dovrai affrontarlo di nuovo. Se vedi questo avvertimento, non perdere tempo con gli attacchi fisici; evoca, al contrario, il G.F. Leviathan per avere una chance di abbattere Kyactus rapidamente.

Escursione: l'Isola di Ricerca Sottomarina

SCHERMATA 1

Ottenere il G.F. Bahamut

Da raccogliere

G.F. BAHAMUT
CARTE RARE: Bahamut

*Ora che disponi della Lagunarock, puoi atterrare sul tetto del laboratorio di Ricerca Sottomarina all'estremità sud-est della mappa mondiale, in mezzo al mare **(schermata 1)**; prima di dirigerti qui, dovresti avere almeno un personaggio che abbia Blind in Junction con i suoi attacchi ad alterazione di status, se possibile.*

Ottenere il G.F. Bahamut

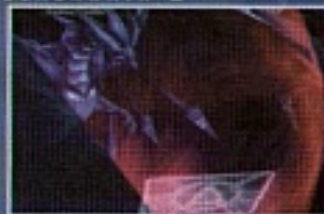
All'interno dell'insediamento, noterai una luce bluastra; ci sono alcune "finestre" di questa luce che appaiono e scompaiono seguendo un particolare ritmo: muoviti soltanto quando si spengono, altrimenti verrai assalito da pericolosi mostri. Dirigiti lentamente verso il pilastro (da cui proviene la luce bluastra), a piccoli passi **(schermata 1)**. Le Abilità "Incontri 0" e "Incontri -50%" non ti saranno d'aiuto in questa occasione. Quando avrai raggiunto il pilastro, ti verrà posta una domanda: rispondi che non intendi combattere. A questo punto dovrai affrontare un RubRumDragon; sconfiggilo, avanza ancora e rispondi, alla domanda successiva, che intendi continuare, senza chiedere pietà. Affronterai un altro RubRumDragon e dovrai rispondere a una terza domanda. Passa oltre le due opzioni disponibili e posiziona il cursore su una terza, invisibile; subito dopo, potrai affrontare Bahamut.

SCHERMATA 1

BOSS, G.F. Questo formidabile mostro attacca sia fisicamente che con le magie **(schermata 2)**. Lancia Shell e Protect sui tuoi personaggi e, se possibile, anche Haste. Quando sei a corto di HP, assimila Energiga da Bahamut e usala suoi tuoi uomini. Se ci riesci, assimila anche Areiz da lui durante lo scontro. Tieni d'occhio il livello d'energia della squadra, perché il Mega Flare di Bahamut è particolarmente potente **(schermata 3)**. Le tue Tecniche Speciali dovrebbero risultare efficaci contro questo mostro, quindi usa Aura per renderle disponibili più in fretta. Anche il G.F. Shiva potrebbe rivelarsi utile, così come Diablos. Quando avrai sconfitto Bahamut, egli acconsentirà a unirsi a te in qualità di G.F.

SCHERMATA 2

SCHERMATA 3

Lascia il Laboratorio, torna sul ponte della Lagunarock e parla con tutti i compagni. Quando tornerai al Laboratorio, ci sarà un Save Point all'ingresso e i livelli sotterranei saranno accessibili.

Ottenere il G.F. Eden

Ultima Weapon, il mostro che vive nei meandri del Deposito dell'Oceano ***(schermata 1)****, è l'avversario più letale che tu abbia incontrato. Assicurati che i personaggi dispongano dell'arma più potente e abbiano una riserva delle magie più forti per il Junction e per l'uso, prima di accedere nuovamente al Laboratorio. Anche con la giusta preparazione, potresti non riuscire a sconfiggere Ultima Weapon al primo tentativo.*

SCHERMATA 1

Da raccogliere G.F. EDEN
CARTE RARE: Eden

Save Point 3

Fonti Energetiche Triple, Dispel, Esna, Ultima (nascosta)

Porta Zell con te: è un asso con le macchine e ti aiuterà a raggiungere l'ultimo livello più facilmente. Salva la partita nella prima schermata e scendi tramite l'agglomerato di cavi **(schermata 2)**. Esamina il terminale sulla sinistra per avere istruzioni: devi rendere accessibile ogni livello usando un certo numero di unità di vapore **(schermata 3)**. Parti con 20 unità, ma te ne servono 10 per accedere all'ultimo livello onde far apparire Ultima Weapon, il terribile mostro che possiede il G.F. Eden. All'inizio, usa 4 unità di vapore (non hai altra scelta), quindi 2 per il livello successivo e infine altre 2 per il terzo livello; usa 1 unità al quarto e ancora 1 al quinto; con l'aiuto di Zell, non dovrai sprecare alcuna unità per raggiungere il punto più profondo del Deposito.

SCHERMATA 2

SCHERMATA 3

SCHERMATA 4

Se Zell non è della squadra, ecco come procedere. Al primo livello usa 4 unità, al secondo usane 2, al terzo 4 sul terminale sotto le scale, per aprire la porta della camera del vapore **(schermata 4)**. Qui dentro, troverai una Fonte Energetica (Esna) e un altro terminale che ti permetterà di recuperare 7 unità di vapore; esci dalla stanza e usa 1 unità per uscire dal terzo livello. Gli ultimi due livelli richiedono entrambi 1 unità; te ne serviranno 4 per uscire dal sesto livello e 6 per accedere al punto più profondo, dove c'è il mostro.

Puoi trovare un Save Point verso la metà del tragitto che conduce al punto più basso del Deposito (schermata 5). Puoi evitare fastidi mettendo in Junction l'Abilità "Incontri 0", ma da questo momento in poi, incontrerai inevitabilmente alcuni temibili mostri, anche se disponi di quest'Abilità. Preparati ad affrontare mostri Thythan, RubRumDragon, Behemot, Galkimasela e altri pericolosi avversari.

SCHERMATA 5

BOSS, possiede G.F. Usa l'Abilità di Siren "Rivela-zone" (vedi la sezione "Abilità" nel capitolo "Junction") per scoprire a utilizzare il Save Point del livello inferiore **(schermata 6)**. Rimetti in sesto i personaggi e metti in Junction l'Abilità "Risveglio": tutti i personaggi dovrebbero disporre dell'Abilità "Iniziativa" e almeno uno dovrebbe avere "Autohaste", per godere di più turni. Almeno un membro della squadra deve, inoltre, poter usare gli oggetti.

Quando sei pronto, fai apparire Ultima Weapon esaminando il grande terminale. Questo mostro è in grado di mettere K.O. un personaggio con un solo colpo **(schermata 7)**; fa anche uso di potenti attacchi magici, che provocano seri danni all'intera squadra. Inizia col lanciare Haste sui membri che non hanno "Autohaste". Assimila Eden dal mostro e rubagli una Triostella. Se puoi, assimila Rigene e usala subito su tutti i personaggi e fai scorta di magie Ultima. Sebbene Ultima Weapon non sia particolarmente debole contro alcun elemento, il Gelo gli infligge danni notevoli, quindi evoca Shiva ogni volta che puoi. Il G.F. Kyactus si rivelerà molto efficace con i suoi attacchi, che provocano danni che aumentano a blocchi di 1.000 HP parallelamente all'aumentare del suo livello. Anche il G.F. Kharonte è molto utile. Dato che dovrai trascorrere molto tempo curando e rianimando i personaggi, non sprecare turni con comandi dettati dal panico: se serve, metti il gioco in pausa onde poter riflettere sulla mossa successiva. Ultima Weapon ha un HP molto alto, quindi usa Zero su di lui per ridurlo più rapidamente; puoi anche usare Aura per sfruttare le tue Tecniche Speciali.

Salva la partita subito dopo avere abbattuto Ultima Weapon e torna di sopra. Fortunatamente, i mostri che popolavano i livelli più bassi sono scomparsi. Preparati però alla battaglia mentre riattraversi i sei livelli del Deposito dell'Oceano.

SCHERMATA 6

SCHERMATA 7

Il Presidente Esthar

Una volta ottenuti tutti i 16 G.F. che è possibile mettere in Junction, più il G.F. Odino, puoi proseguire l'avventura. Vola verso Esthar City e dirigiti verso la Residenza del Presidente.

Controlla lo status e i Junction dei membri della squadra prima di sbarcare: la città è ora invasa da terribili mostri. Tieni sott'occhio l'HP di Rinoa, dato che ultimamente non ha avuto possibilità di incrementare il suo livello e assicurati che Angelo apprenda nuove Tecniche Speciali per rendere gli scontri più agevoli. Per le sue capacità di strega, Rinoa può anche decidere di usare la tecnica Ali di Fata, grazie alla quale può lanciare potenti magie senza intaccare le sue riserve. In ogni caso, non puoi controllarla per l'intero combattimento se entra in questo stato.

SCHERMATA 1

consiglio

Se preferisci evitare di percorrere a piedi le strade di accesso alla città, atterra sopra la Stazione Aerea - il grande grattacielo circolare. Premi semplicemente il **tasto** ⊗ *per scendere: la squadra si ritroverà automaticamente sulla strada di fronte alla Stazione* **(schermata 1)**.

Da raccogliere

CARTE RARE: SQUALL
RIVISTE: L'Occulto III

Le quattro guardie di fronte alla Residenza del Presidente ti lasceranno entrare; prendi l'ascensore e vai verso la parte inferiore dello schermo. Oltrepassa la schermata successiva, diretto a sinistra; avrai così raggiunto l'ufficio del Presidente, una stanza in precedenza chiusa. Anche se sei arrivato fin qui vivendo le cose in prima persona, non potrai evitare di rimanere sorpreso nello scoprire l'identità del Presidente. Ciononostante, non ti tratterrai dal dirgli quanto scarsamente apprezzi il suo comportamento **(schermata 2)**. Segui la conversazione per intero e lascia che il Presidente ti racconti cos'è accaduto in questi anni. Il Dr. Odine correrà nella stanza e ti ragguaglierà su Artemisia, un grave problema del presente... e del futuro **(schermata 3)**.

SCHERMATA 2

SCHERMATA 3

Lo scienziato sottolinea che la strega intende utilizzare la compressione temporale per ottenere il totale controllo del mondo; dunque, ha bisogno dei poteri di Ellione per poter andare nel futuro e comprimere il tempo. Adele è stata portata sulla Lunatic Pandora, dove Artemisia vuole assumerne il controllo. Odine ha progettato un marchingegno che riproduce l'attività cerebrale di Ellione, per indurre Artemisia ad avvertire la presenza della ragazza nei posti sbagliati.

SCHERMATA 4

Subito dopo ti troverai a bordo della Lagunarock. Il Presidente ti chiederà se Rinoa sarebbe disposta a lasciare che Ellione la trasporti nel futuro. Ti chiederà nientemeno che di recuperare Ellione dalla Lunatic Pandora, di impedire il risveglio di Adele e di confrontarti direttamente con Artemisia **(schermata 4)**!

Assumi il controllo della Lagunarock e dirigila verso la Lunatic Pandora. Non c'è bisogno di atterrare a Tear's Point: vai direttamente verso l'enorme oggetto volante. Penetrerai automaticamente attraverso il suo scudo roccioso e ti ritroverai all'interno **(schermata 5)**.

SCHERMATA 5

La missione Lunatic Pandora

La Lunatic Pandora è popolata da mostri. Tra gli altri, troverai avversari come Thythan, Behemot, Kwaul e Galkimasela. Forma una squadra e controlla G.F., magie e Abilità. Mentre lasci la Lagunarock e scendi gli scalini in basso a sinistra, ti si faranno incontro Raijin e Fujin **(schermata 1)**.

SCHERMATA 1

Save Point	3 (2 noscosti)
Fonti Energetiche	Energiga, Meteor, Sancta, Caos, Novox (nascosta), Ultima (nascosta)

BOSS Raijin e Fujin non hanno solo un HP maggiore, ma dispongono anche di attacchi più potenti. Uno degli assalti di Fujin lascia alla vittima 1 solo HP; assimila e usa subito Energiga quando necessario e fai in modo che un personaggio disponga dell'Abilità Vitamina. Rendi più rapidi i personaggi che non possiedono Autohaste lanciando la magia Haste ed evoca i tuoi G.F. Gli attacchi di Kharonte metteranno in grave difficoltà entrambi gli avversari; anche i "1.000 e 1 Ago" di Kyactus e il "Messaggero della Notte" di Diablos sono molto utili. Cerca di rubare a Raijin una Lista della Forza e assimila Areiz da Fujin **(schermata 2)**.

SCHERMATA 2

Dopo questa battaglia, i seguaci di Seifer fuggono via. Seguili e salva la partita, per poi incontrare un'altra coppia di ben noti avversari: Biggs e Wedge. Tuttavia, essi affermeranno di averne avuto abbastanza e se ne andranno via spontaneamente. Entra nel corridoio tubolare a sinistra, percorrilo e prendi l'ascensore numero 2 per la hall principale. Dirigiti verso l'ascensore numero 1 (la porta verde) e sali quindi le scale; prosegui fino al Save Point nascosto nella schermata successiva e vai avanti fino a incontrare un lungo passaggio. All'estremo opposto ci sono Raijin e Fujin, che scappano via. Seguili e verrai assalito dal Mobile Type 8b: la battaglia è inevitabile **(schermata 3)**.

SCHERMATA 3

BOSS Questo robot fluttuante è affiancato da un'Arma Supplementare destra e una sinistra. Ruba loro un FRZ UP e un RES UP e attacca la struttura principale solo quando le appendici supplementari non sono collegate. Il G.F. Quetzal e le magie basate sul Tuono si riveleranno particolarmente utili. Il Mobile Type 8b si affida a contrattacchi rapidi e potenti, quindi stai pronto ad assimilare e usare Energia (dall'Arma Supplementare sinistra) ogni volta che un personaggio si trova in difficoltà. Mettere in Junction l'Abilità Recupero può essere una buona idea. Usa le tue migliori Tecniche Speciali, ma fai attenzione quando il robot sta preparando il suo attacco più potente, che lascia tutti i personaggi con 1 solo HP residuo **(schermata 4)**. Cura subito la squadra quando lo subisci, per avere una possibilità di sopravvivenza. Poiché questo mostro è piuttosto veloce, ti conviene probabilmente lanciare Haste su quei personaggi che non dispongono dell'Abilità Autohaste.

SCHERMATA 4

SCHERMATA 5

Immediatamente dopo il combattimento, cura G.F. e personaggi; prosegui dritto e attraversa la porta. Fujin e Raijin tengono prigioniera Ellione e c'è anche Seifer. Riuscirai a persuadere i suoi scagnozzi a lasciare libera la ragazza, che se ne andrà da sola. Fujin e Raijin non hanno più voglia di lavorare per Seifer **(schermata 5)**: sono diventati tuoi seguaci! Seifer non si considera più il cavaliere della strega: al contrario, si ritiene ora un rivoluzionario. Un ultimo scontro con lui ha così inizio...

SCHERMATA 6

BOSS Seifer è sempre più forte, ma non rappresenta certo una minaccia per la tua squadra e i suoi Junction. Non avere fretta: prenditi, invece, il tempo di accumulare da Seifer magie Aura e lanciane subito qualche unità sulla squadra per accedere alle Tecniche Speciali. Non dovresti avere alcun problema, ma ti toccherà perdere il G.F. Odino nel corso di questa battaglia **(schermata 6)**. Non puoi evitarlo: d'ora in poi, sarà il G.F. Ghilgamesh a venirti casualmente in aiuto. Sfortunatamente, il suo apporto alla tua causa non è al pari di quello di Odino **(schermata 7)**.

SCHERMATA 7

Hai sconfitto Seifer, ma il tuo storico nemico non ha intenzione di arrendersi. Ora, infatti, ha rapito Rinoa! Ti verrà chiesto di formare una squadra e la scena cambierà mostrandoti Seifer che trascina Rinoa verso la cupola di cristallo di Adele... ***(schermata 8)***

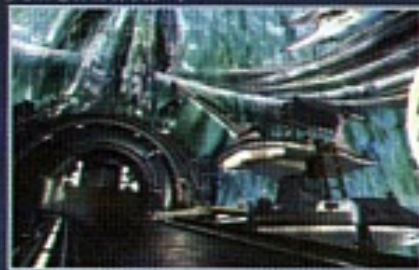
SCHERMATA 8

Il Disco 3 finisce qui. Salva la partita e inserisci il Disco 4.

Lunatic Pandora

*All'inizio del Disco 4, la squad trova sulla Lunatic Pandora. Seife lasciato la stanza in cui lo affrontato. Dirigiti verso la p inferiore sinistra dello schermo e, al tuo ingresso nella schermata successiva, noterai che la piattaforma a dest sinistra dei personaggi quando essi sopraggiungono) è ora accessibile dal passaggio su cui ti trovi. Vai qui destra e cammina attraverso l'area di atterraggio **(schermata 1)**; subito dopo sali la scaletta.*

SCHERMATA 1

SCHERMATA 2

consiglio

Se desideri continuare a esplorare la Lunatic Pandora, fallo prima di accedere alla piattaforma e dare così il via agli eventi che seguono.

Cammina sulla struttura allungata che conduce verso l'alto e verso il ponte trasparente di colore verdastro **(schermata 2)**. Quando sei in cima, vai a destra e dirigiti quindi verso l'apertura che puoi scorgere in fondo allo schermo, prima però di aver usato il Save Point nascosto sul p medesimo. Oltrepassato l'ingresso, ti ritroverai di fronte al bac in cui è imprigionata Adele.

Seifer sacrificherà Rinoa ad Adele prima che tu possa fermarlo **(schermata 3)**. A questo punto, quindi, devi affrontare la strega cercando di non colpire Rinoa, che Adele tiene stretta a sé.

SCHERMATA 3

Save Point	3 (1 nascosto)
Fonti Energetiche	Medusa, Energiga, Meteor, Sancta, Caos, Novox (nascosta), Ultima (nascosta)

SCHERMATA 4

BOSS Evita qualsiasi attacco che possa danneggiare anche Rinoa: se subisce un K.O., sarà Game Over. Ciò significa che non puoi invocare i G.F attaccare; assimila invece Rigene da Rinoa e lanciala su di lei e sui membri squadra ripetutamente, se necessario. Lancia anche Aura per poter rico alle Tecniche Speciali e colpisci Adele con gli attacchi fisici **(schermata 4)**. anche ricorrere alle magie che colpiscono un unico bersaglio, come Zero, A Flare. Tieni d'occhio l'HP di Rinoa e curala ogni volta che Adele le sott energia. Ruba l'Anima di Samasa dalla strega e rendi più rapida la squadra Haste; se controlli bene l'HP di ogni personaggio, questa battaglia non dovr rivelarsi troppo ostica.

SCHERMATA 5

*Dopo che Adele è scomparsa tra spettacolari effetti di luce, Laguna ed Ellione fanno il loro ingresso sulla scena **(schermata 5)**. Ellione salva Rinoa e Laguna annuncia che la temuta compressione temporale ha avuto inizio. Ti chiederà di liberare il mondo dall'oppressione di Artemisia e se ne andrà con Ellione. A questo punto, quindi, vieni automaticamente trasportato alla Sala di Iniziazione di Artemisia.*

Sala di Iniziazione

Questa sala, avvolta in una sinistra luce biancastra, sembra stranamente familiare: ricorda, infatti, la stanza di Edea nella Residenza Presidenziale di Deling City. Corri verso il Save Point e usalo; se esiti anche solo un attimo, lo vedrai moltiplicarsi e sarà poi impossibile riconoscere quello vero **(schermata 1)**. Questa stanza bizzarra instaura il giusto clima per una serie di strani attacchi: mentre fai per avvicinarti alla porta, verrai assalito da una strega vestita di viola e giallo, seguita da un'altra uguale. Dopo qualche istante, apparirà una strega vestita di rosso e giallo, seguita poi da una nauseante strega demoniaca dotata di un'assurda coda da rettile. Nel corso di questa lunga battaglia, verrai trasportato da un luogo all'altro: lo sfondo su cui si svolge il combattimento cambierà svariate volte, per effetto della compressione temporale. La tua attenzione, tuttavia, dovrà essere rivolta unicamente all'abbattimento degli avversari.

SCHERMATA 1

Save Point 1

SCHERMATA 2

SCHERMATA 3

BOSS Ognuno dei tre tipi di strega possiede preziose gemme che è possibile rubare. Metti in Junction Morfeo con gli attacchi ad alterazione di status di un personaggio e Novox con quelli di un altro. Invoca i tuoi G.F. per eliminare le streghe viola, dai loro Supporto se è possibile e lancia Haste sulla squadra per avere più turni e terminare la battaglia più in fretta. Non perdere tempo ad assimilare le magie dalle streghe, dato che puoi facilmente ottenere questi stessi incantesimi elaborando magie di medio livello che già possiedi **(schermata 2)**. Haste e Double, tuttavia, che sono possedute dalla strega rossa e gialla, meritano di essere accumulate. Questa strega è anche leggermente più forte delle sue compagne viola: assicurati di ridare energia alla squadra non appena ella avrà lanciato uno dei suoi devastanti attacchi.
L'ultima strega è, ovviamente, la più pericolosa. Sfrutta questa fase del combattimento per accumulare magie Sancta e Flare; invoca i G.F., specialmente Ifrid e Diablos e dai loro supporto, se puoi. Non usare gli attacchi fisici, perché i contrattacchi di questa avversaria sono molto pericolosi **(schermata 3)**. Osserva il conto alla rovescia che appare davanti alla strega: durante il conteggio ella non sarà in grado di contrattaccare, quindi colpiscila più forte che puoi. Se riesce a lanciare Ultima contro la tua squadra, subito dopo occupati di rianimare e curare i personaggi.

SCHERMATA 4

Questo lungo combattimento ha termine con una serie di spettacolari effetti di luce ***(schermata 4)****. Verrai quindi trasportato alla Casa di Edea, che sarà completamente intatta e non più nelle disastrate condizioni in cui l'hai vista finora. La spiaggia che dà sull'oceano, tuttavia, verrà completamente stravolta proprio sotto i tuoi occhi...*

I Portali

Vai verso il fondo dello schermo ed entra nella Casa di Edea. Lascia la camera da letto attraverso la porta sulla destra; quando sei nella sala dei giochi, dirigiti verso la parte superiore dello schermo ed esci tramite la porta al centro.

La scena cambierà gradualmente. Durante la compressione temporale, troverai svariate catene collegate al terreno (schermata 1). I corpi dei SeeD sconfitti sono sparsi per il litorale e le rocce attorno a te hanno assunto una colorazione sinistra. In base a ciò che hai visto, deciderai che è ora di mettere fine al regno di Artemisia.

SCHERMATA 1

Cammina oltre il SeeD situato sulla parte sinistra dello schermo e dirigiti verso la terza catena da sinistra **(schermata 2)**. Assimila Triple dalla Fonte Energetica, quindi vai verso la catena: noterai che è possibile usarla come un ponte. Procedi fino a che non vedi tre portali di pietra a sinistra della catena gigante **(schermata 3)**: conducono a corrispondenti passaggi in diverse zone della mappa mondiale. Per raggiungere questi luoghi, mettiti di fronte al portale che intendi usare e premi il **tasto O** per saltare. Dopo aver riattraversato i portali gemelli sulla mappa mondiale, ti ritroverai alla catena gigante.

Puoi dunque girare per il mondo e accedere alle caverne e ad altri insediamenti; non puoi però entrare nelle città durante la compressione temporale; inoltre, orribili mostri sono sparsi per tutto il mondo.

SCHERMATA 2

Fonti Energetiche | Triple

SCHERMATA 3

Portale basso

Il portale più in basso conduce a Galbadia. Emergerai sulle colline di Winhill, a nord-ovest della Base Missilistica. Puoi raggiungere la Tomba del Re Senza Nome a piedi.

Portale centrale

Questo portale conduce alla Pianura Serengeti di Centra, a nord-est delle Rovine di Centra. Da qui, puoi arrivare alle Rovine e a un Chocobosco a piedi. Il Chocobosco della Solitudine si trova a nord, nella Penisola Nectal. Ci puoi arrivare usando la mappa qui a fianco. Se, precedentemente, avrai già addomesticato il chocobo locale, lo troverai qui ad aspettarti; altrimenti, dovrai acchiapparlo usando il Chocoflauto (vedi la sezione "Muoversi" nel capitolo "Come giocare") o chiedere al Chocoboy di farlo per te a pagamento. Cavalca il chocobo verso il basso, oltre le Rovine e fino alla spiaggia che ospita un Cratere. Gira in direzione ovest e attraversa le acque basse fino all'isola in direzione sud. Puoi tornare sulla terraferma in prossimità della spiaggia settentrionale della Pianura Lenan, a nord della Casa di Edea. Vai quindi verso sud-est e individua lo stretto passaggio fra le montagne, che unisce la Pianura Lorrestan alle Montagne Thar, a est. Un ulteriore passaggio in queste montagne ti collegherà al Deserto Kayukbahr, dove potrai facilmente trovare la Lagunarock.

Portale alto

Il portale più alto conduce alla costa nord-est di Esthar, nel Bosco Grandidieri. Da qui, puoi arrivare al Chocobosco Sacro a piedi. Potrai, quindi, cavalcare un Chocobo fino alla costa est del continente e attraversare le acque basse fino al Deserto Kayukbahr, dove c'è la Lagunarock.

Lagunarock

Sei di nuovo libero di volare in giro per il mondo (schermata 1). Prima del decollo, ti conviene, però, attraversare il portale che si trova vicino alla nave: tornerai alla catena gigante che conduce al Castello di Artemisia. Il portale gemello per la Lagunarock apparirà così a destra della catena e sarà accessibile in ogni momento.

SCHERMATA 1

Save Point 2

Fonti Energetiche Reiz, Areiz, Energira

Il Castello di Artemisia

SCHERMATA 1

Se prosegui lungo la catena dal Capo di Buona Speranza, oltre i portali, raggiungerai alla fine l'ingresso del Castello di Artemisia **(schermata 1)**. Assimila Flare dalla Fonte Energetica nascosta e salva la partita usando il Save Point, prima di avventurarti nel Castello. I compagni che non fanno parte della tua squadra attiva ti seguiranno comunque all'interno; una volta dentro, quasi tutte le Abilità dei tuoi personaggi non saranno più disponibili **(schermata 2)**. Puoi ancora gestire il tuo inventario, ma in battaglia non avrai alcun comando, a eccezione di Attacco! La squadra non può più invocare i G.F., usare o assimilare magie, usare oggetti o Save Point. Anche tutte le altre Abilità di Comando sono sparite. In più, le Tecniche Speciali non saranno accessibili e non potrai rianimare i tuoi compagni da un K.O. Dovrai, quindi, affrontare tutti i boss del Castello: dopo ogni vittoria, potrai riscattare un'Abilità a tua scelta. Dopo aver affrontato Sphinx/Andro, puoi scovare e distruggere i seguaci di Artemisia nell'ordine che preferisci **(schermata 3)**: la soluzione che segue rappresenta perciò una semplice indicazione. Qualunque sia l'ordine da te scelto, dovrai comunque affrontare Artemisia in persona alla fine della tua avventura...

SCHERMATA 2

consiglio

Sebbene quasi tutte le Abilità di Comando siano state rese indisponibili, puoi ancora disporre delle altre Abilità. Ciò significa che le magie sono ancora in Junction con i parametri dei personaggi e che puoi mettere in Junction "Incontri o" e altre utili Abilità dei Personaggi come "Iniziativa", per rendere l'esplorazione e i combattimenti meno ardui. Metti in Junction Morfeo, Drain, Ade o Pain agli attacchi di status dei tuoi personaggi e, prima di affrontare ogni scontro, modifica gli altri Junction a seconda delle caratteristiche di ciascun boss.

Da raccogliere

G.F. SIREN, G.F. PANDEMON, G.F. LEVIATHAN, G.F. CARBUNCLE, G.F. CERBERUS, G.F. ALEXANDER, G.F. EDEN

SCHERMATA 3

Save Point 4 (1 nascosto)

Fonti Energetiche Energira, Energiga, Areiz (nascosta), Slow, Dispel, Flare (nascosta), Meteor (nascosta), Sancta, Zero, Triple, Stop, Ultima (nascosta), Aura (nascosta)

CASTELLO DI ARTEMISIA

SCHERMATA 4

Il Castello di Artemisia è vasto e pieno di insidie. Dovrai trovare diverse chiavi per accedere ad alcune aree del Castello e, in certe occasioni, le due squadre che i tuoi personaggi hanno formato dovranno agire in collaborazione, per rendere accessibili determinate stanze. Puoi passare da una squadra all'altra usando gli Switch Point. Questi circoli luminosi verdi si trovano in vari punti del Castello: al tuo primo ingresso, la squadra che non starai controllando si andrà a posizionare automaticamente sullo Switch Point nella Hall **(schermata 4)** e resterà qui sino a che, con l'altra squadra, non userai un differente Switch Point, altrove nel Castello.

consiglio

Puoi lasciare il Castello in qualunque momento per salvare la partita, appena fuori dal portone principale. ***(schermata 5)****. Qui, le tue Abilità saranno nuovamente disponibili, ma quando farai ritorno al Castello il gioco si ricorderà soltanto di quelle che avrai già riconquistato. Inoltre, la squadra che non starai controllando riprenderà automaticamente posto presso lo Switch Point nella Hall, indipendentemente da dove si trovasse prima della tua uscita.*

SCHERMATA 5

consiglio

Se non sei riuscito a ottenere un particolare G.F. in precedenza, puoi assimilarlo ora dai boss del Castello. Prima di poterlo fare, tuttavia, dovrai recuperare l'Abilità Assimila. Se ottieni questi G.F. soltanto ora, scegli con particolare cura le Abilità da far loro apprendere: potrebbero essere necessarie svariate battaglie casuali prima che i G.F. apprendano le Abilità specifiche di cui hai bisogno.

Triarchigos possiede Siren
Dolmen possiede Leviathan
Krysta possiede Carbuncle
Ultra Might possiede Pandemon
Galganthur possiede Cerberus
Cataplepas possiede Alexander
Tiamath possiede Eden

BOSS Sali le scale (dalla Hall) e affronta Sphinx (**schermata 6**). Molto probabilmente, durante la battaglia, lo vedrai invocare due Double Hagger e poi trasformarsi in Andro. Sphinx si affida alle magie di Gelo ed è, tutto sommato, semplice da sconfiggere, anche se hai solo il comando Attacco (**schermata 7**). Metti in Junction Blizzaga con le difese elementali dei personaggi, ignora i Double Hagger e continua a colpire Sphinx/Andro finché non muore.

SCHERMATA 6

SCHERMATA 7

ABILITÀ CONSIGLIATA DA RECUPERARE: **MAGIA.** Potrai così lanciare incantesimi contro i mostri. Tieni presente, comunque, che Reiz e Areiz non saranno ancora disponibili, poiché sono considerate come "Abilità Recupero" e devono perciò essere riscattate separatamente.

BOSS, possiede G.F. La porta in cima alle scale conduce all'enorme lampadario del Salone (**schermata 8**). Il peso dei tuoi personaggi lo farà crollare sul pavimento sottostante, disperdendo tutti per la stanza, ma senza danni. Subito dopo, il lampadario risalirà automaticamente. Esamina e apri la botola sul pavimento per accedere alla scaletta a chiocciola che porta alla Cantina. Potrai già intravedere Triarchigos fluttuare lì sotto (**schermata 9**).

SCHERMATA 8

SCHERMATA 9

Questo mostro è alternativamente debole contro Gelo e Fuoco. Metti in Junction magie di Fuoco con attacchi elementali di un personaggio, e magie di Gelo con quelli di un altro. Osserva con attenzione quale dei due elementi ha effetto per primo e attacca immediatamente dopo con l'altro. Triarchigos contrattaccherà ferocemente dopo ogni colpo subito, tramite una devastante ondata di Tuono che provoca danni a tutti i personaggi. Preparati mettendo in Junction magie di Tuono con le tue difese elementali: questi contrattacchi ti doneranno così energia, anziché privartene.

ABILITÀ CONSIGLIATA DA RECUPERARE: **G.F.** I tuoi G.F. saranno di grande aiuto nei combattimenti, sia per attaccare gli avversari, sia per dare supporto alla squadra.

consiglio

*Puoi accedere al piano inferiore del Salone anche lasciando la Hall tramite la porta situata a sinistra sullo schermo, seguendo il breve corridoio ed entrando nella porta a destra (**schermata 10**). Dovrai comunque far cadere il lampadario almeno una volta, così che l'urto della sua caduta provochi l'apertura della botola e renda accessibile la Cantina.*

BOSS, possiede G.F. Risali le scale nella Hall e abbandona questa schermata andando a destra. Cammina lungo il muro e scendi le scale che portano allo Switch Point. Lascia questa stanza con le scale che troverai oltre la porta posta nella parte superiore dello schermo (**schermata 11**). Ti trovi ora nella Sala Quadri. Dodici dei quadri qui presenti hanno un nome in Latino, mentre l'ultimo, il più grande, è senza titolo. Devi trovarne il nome, che è composto dall'unione dei nomi di tre degli altri dodici quadri. Osserva i dipinti in un certo ordine prima di tornare a quello più grande (usando il **tasto ○** ogni volta). Se individui la giusta sequenza di nomi, scoprirai il titolo del dipinto grande. In questo modo, farai apparire il prossimo boss. Ecco i nomi dei quadri:

SCHERMATA 11

SCHERMATA 10

Piano inferiore

1 **IGNUS** (Fuoco)
2 **INANDANTIA** (Inondazione)
3 **IUDICIUM** (Giudizio)
4 **INTERVIGILIUM** (Sonno)
13 grande dipinto

Piano superiore

5 **INAUDAX** (Codardia)
6 **XERAMPELINAE** (Vestito rosso) (**schermata 12**)
7 **VENUS** (Amore)
8 **VIATOR** (Messaggero)
9 **VIGIL** (Guardiano)
10 **VIVIDARIUM** (Giardino)
11 **XYSTUS** (Viale alberato)
12 **XIPHIAS** (Pesce spada)

SCHERMATA 12

SCHERMATA 13

SCHERMATA 14

Salendo le scale dal piano superiore della Sala Quadri, noterai un grosso orologio installato sul pavimento; le sue tre lancette segnano VIII (ore), III (minuti) e VI (secondi). "V" indica i dipinti con questa lettera, "I" indica il numero di volte in cui la lettera "I" compare nel nome del dipinto. Esamina i primi tre quadri secondo l'ordine: ore, minuti, secondi. Si tratta di VIVIDARIUM, INTERVIGILIUM, VIATOR. Anche sapendolo, dovrai comunque osservare tutti i quadri, prima di tornare a quello più grande. Quando l'avrai fatto fermati lì davanti, premi il **tasto ○** e inserisci i tre nomi (**schermata 13**). La traduzione del titolo equivale a: "Un Messaggero Dorme nel Giardino". Quando ti girerai vedrai che Dolmen, il prossimo boss, avrà fatto la sua comparsa.

Dolmen è piuttosto resistente agli attacchi fisici. Invocherà alcuni Alyniumen, sue copie in scala ridotta, nel corso del combattimento. Ignorali e concentrati su Dolmen, invocando il G.F. Kharonte per ridurre le sue difese, quindi usando i G.F. Pandemon e Kyactus ripetutamente (**schermata 14**). Il Vento rappresenta il punto debole del mostro. Tieni sotto controllo l'HP dei personaggi e curali dopo che Dolmen avrà effettuato uno dei suoi potenti attacchi a cannone.

ABILITÀ CONSIGLIATA DA RECUPERARE: **Assimila.** Potrai ora usare le magie dei mostri e le svariate Fonti Energetiche sparse per il Castello.

BOSS, possiede G.F. Lascia la Sala Quadri attraverso la porta situata nella parte superiore dello schermo (**schermata 15**) e scendi le scale al centro per raggiungere la Paratoia. Attraversa il ponte sulla sinistra ed entra nelle Prigioni. Il cadavere nella parte inferiore a sinistra ha su di sé la Chiave della Prigione, che serve ad abbandonare i sotterranei (**schermata 16**). Non appena l'avrai recuperata, verrai assalito da Ultra Might. Si tratta di un mostro potente quasi quanto Dolmen, ma privo di punti deboli evidenti. Ancora una volta, invoca Kharonte per abbattere le sue difese; le varie alterazioni di status inflitte da questo G.F. dovrebbero accecare il tuo avversario, rendendo meno efficaci i suoi attacchi.

SCHERMATA 15

SCHERMATA 16

SCHERMATA 17

Invoca a questo punto, gli altri G.F. per causare altri danni: Diablos, Kyactus e Quetzal sono le scelte migliori (schermata 17). Quando le difese del mostro sono state ridotte, puoi trovare efficaci anche gli attacchi fisici.

ABILITÀ CONSIGLIATA DA RECUPERARE: **OGGETTI**. Tra le altre cose, questa Abilità ti permetterà di curare i personaggi durante i combattimenti senza consumare preziose magie.

BOSS, possiede G.F.

SCHERMATA 18

SCHERMATA 19

Fai ritorno alla Hall, sali le scale ed entra nel Salone. Lascia che il lampadario cada e ti permetta di raggiungere il piano inferiore, quindi avvicinati allo Switch Point (**schermata 18**). In questa posizione, potrai azionare una leva che tiene fermo il lampadario. Passa, quindi, all'altra squadra (avendo cura di scambiare anche tutti i Junction) e sali le stesse scale, per raggiungere il lampadario. Ora puoi camminarci sopra e raggiungere la porta che si trova al capo opposto della stanza (schermata 2): ti troverai così sulla balconata con Krysta, un boss dall'aspetto ingannevolmente delicato. Sebbene non sia dotato di un HP eccessivamente alto, Krysta è estremamente resistente ad ogni tipo di attacco. Non ti conviene affrontarlo prima di aver recuperato il comando G.F. (**schermata 19**). I G.F. Kyactus e Diablos sono i più efficaci, ma non usare Shiva e Borthers: Krysta, infatti, non soffre affatto gli elementi Gelo e Terra. Se ne hai la possibilità, assimila Sancta; Zero e Antima sono le magie consigliate, seguite da Meteor, Tornado e persino Ultima.

ABILITÀ CONSIGLIATA DA RECUPERARE: **ABILITÀ RECUPERO**. Potrai ora rianimare i tuoi personaggi più rapidamente e con maggiore efficacia durante i combattimenti, poiché Reiz e Areiz saranno nuovamente disponibili grazie a questa Abilità.

BOSS, possiede G.F.

Salta oltre il lampadario e fai ritorno all'Area Scale B (usando la mappa che trovi a pagina 108). Avvicinati allo Switch Point e prendi il controllo della squadra che si trova nel Salone. Lascialo andando verso la parte superiore dello schermo, attraversa il Giardino ed entra nella Cappella (**schermata 20**). Noterai una nuvola violacea in quest'area: è piena di mostri casuali, quindi se hai la necessità di sostenere qualche battaglia, spostati all'interno della nube ogni volta che vuoi. Altrimenti, evita assolutamente di toccarla e sali la scalinata in fondo. Continua fino a incontrare un ponte pericolante: non cederà, ma la Chiave dell'Armeria che si trova qui sopra cadrà irrimediabilmente (**schermata 21**).

SCHERMATA 20

SCHERMATA 21

Torna nel Giardino e vai verso lo Switch Point. Conduci la seconda squadra nella stanza della Paratoia. Se la Chiave dell'Armeria è caduta dal ponte poco fa, vai verso la parte destra dello schermo (fino in fondo) e premi il **tasto ○** per recuperarla (**schermata 22**). Ora apri la porta dell'Armeria (nella parte superiore a destra): all'interno troverai Vysage. Dovrai ora affrontarlo, in compagnia di Sinox e Detox. Metti a dormire Sinox con Morfeo, oppure assimila e usa subito Blind; assimila Antima e Rigene (sempre da lui) e accumula qualche unità delle altre magie possedute dai mostri. Sconfiggi Sinox per primo, quindi Vysage e infine Detox.

consiglio

Tieni premuto il **tasto ▲** *per camminare, anziché correre, lungo il ponte. La chiave dovrebbe rimanere dov'è, consentendoti di afferrarla prima che cada. Se stai usando un controller analogico, premi la* **levetta sinistra** *molto leggermente verso destra quando ti sposti: in questo modo, il ponte non dovrebbe tremare più.*

SCHERMATA 22

SCHERMATA 23

Dopo questo combattimento, il tuo vero avversario emergerà dal terreno: si tratta di Galganthur (**schermata 23**). Questo enorme mostro non dispone, come Krysta, di un HP molto alto, ma è comunque estremamente forte e può ricorrere alle magie. Evita di attaccarlo fisicamente, poiché ti troveresti a subire pesanti contrattacchi. Invoca i G.F. Diablos, Kyactus e gli altri; prima di entrare nell'Armeria, ti conviene mettere in Junction Berserk con le difese di status della squadra, onde vanificare uno degli attacchi preferiti di Galganthur. Inoltre, metti Quake in Junction con le difese elementali. Tramite questi due accorgimenti, avrai una battaglia più semplice. Almeno uno dei personaggi dovrà disporre del comando Oggetti e tieni sempre d'occhio l'HP di tutta la squadra.

ABILITÀ CONSIGLIATA DA RECUPERARE: **SALVA**. Non dovrai più lasciare il Castello per salvare la partita, poiché, da questo momento in poi, potrai usare i Save Point situati all'interno.

BOSS, possiede G.F.

Lascia l'Armeria e torna verso l'Area Scale B. Sali lungo una delle due rampe ed esci dalla porta a sinistra. Salva la partita nel corridoio, quindi continua verso la porta successiva ed entra nella Sala dell'Ascensore. Accedi alla cabina di destra, che scenderà automaticamente **(schermata 24)**. Esci ed entra subito nella cabina di sinistra; quella di destra tornerà su. Vai presso lo Switch Point situato nella cabina di sinistra e assumi il controllo della prima squadra. Dal Giardino, aggira il Castello fino ad accedere alla Sala dell'Ascensore. Entra nella cabina di destra: quella di sinistra salirà automaticamente e, al contempo, la tua squadra attiva scenderà.

SCHERMATA 24

SCHERMATA 25

Vai allo Switch Point e riprendi il controllo della seconda squadra. Esci dalla cabina e lascia questa stanza attraverso la porta posta nella parte sinistra dello schermo. Prendi la chiave della Paratoia dal Deposito **(schermata 25)**, torna verso la cabina di sinistra e passa alla prima squadra. Esci dalla cabina di destra, che ora risalirà, mentre quella di sinistra inizierà a scendere. Vai verso la porta situata nella parte inferiore dello schermo e prosegui lungo il corridoio, oltre la Sala del Tesoro. Accedi all'Area Scale A (a sinistra) e segui la galleria per raggiungere le scale che portano verso il basso. Da qui vai alla stanza della Paratoia ed esamina la leva a sinistra della porta delle Prigioni. Sbloccala con la Chiave (tasto ○) e tirala per far scendere un cancello, che prosciugherà i canali **(schermata 26)**. Da questo momento in poi, lascia la leva in questa posizione. Vai verso lo Switch Point nell'Area Scale B e passa alla seconda squadra.

Dirigiti verso il Giardino. La fontana è stata prosciugata e puoi, quindi, raccogliere la Chiave della Sala del Tesoro dal fondo. Ora puoi recarti là direttamente con questa squadra, oppure passare alla prima e andarci con quella. Salva la partita nel corridoio che conduce alla Sala dell'Ascensore, scendi nella cabina di destra e vai verso la Sala del Tesoro. Apri la porta ed entra.

La Sala contiene quattro bare **(schermata 27)**. Devi muovere i coperchi in modo che tutte e quattro siano aperte contemporaneamente. Osserva la fila di bare dall'alto in basso (sullo schermo) e numerale idealmente da 1 a 4. I coperchi si aprono come segue:

1 APRE 1 E 2
2 APRE 1, 2 E 3
3 APRE 2, 3 E 4
4 APRE 3 E 4

SERVONO QUATTRO MOSSE PER APRIRE TUTTE LE BARE:
1) CHIUDI LA BARA 1
2) CHIUDI LA BARA 4
3) CHIUDI LA BARA 2
4) APRI LA BARA 3

SCHERMATA 26

SCHERMATA 27

SCHERMATA 28

SCHERMATA 29

In questo modo potrai affrontare Catoplepas. Si tratta di un mostro dall'HP molto alto, abile con gli attacchi a base di Tuono. È opportuno che, prima di affrontarlo, tu metta in Junction Thundaga con le tue difese elementali **(schermata 28)**. Diminuisci la sua potenza d'attacco e riduci le sue difese invocando il G.F. Kharonte. Non usare Diablos o Quetzal; gli attacchi basati su Acqua e Terra, tuttavia, sono molto efficaci contro questo mostro. Invoca anche i G.F. Brothers e Leviathan e sfrutta la battaglia per assimilare Meteor: lancia questa magia su Catoplepas usando il personaggio più abile con gli incantesimi. Cura ripetutamente la squadra, poiché anche il mostro userà questa magia subito prima di morire.

ABILITÀ CONSIGLIATA DA RECUPERARE: **ABILITÀ COMANDO**. Puoi ora mettere in Junction "Ruba", "Vitamina" e altre utili Abilità di Comando con i tuoi personaggi.

La Stele di Rosetta

Questo utilissimo oggetto permette a un G.F. di apprendere "Abilità 4x", che consente a un personaggio di mettere in Junction fino a quattro Abilità dei Personaggi e della Squadra.

Dalla Sala del Tesoro, vai verso l'Area Scale A (a sinistra) e posizionati sullo Switch Point. Porta la seconda squadra fino alla Cappella e avvicinati all'organo **(schermata 29)**. Premi il **tasto ○** per visualizzare una scala musicale sullo schermo; ora devi premere tutti gli otto tasti (i tasti ○, ■, ▲ e ● + tutti e quattro i tasti L e R) contemporaneamente e tenerli premuti finché non scenderà un cancello nella parte destra del Giardino. Se hai offerto un degno concerto, il cancello si ritrarrà completamente, dandoti libero accesso a un breve passaggio. Seguilo fino in fondo, gira l'angolo e troverai una cassa contenente una Stele di Rosetta **(schermata 30)**. Usala su uno dei G.F. che non possiedono "Abilità 4x" e potrai così mettere in Junction un'Abilità supplementare al personaggio cui è associato il G.F. in questione. Sulla strada del ritorno, puoi attraversare la porta per accedere al lato opposto delle Prigioni.

SCHERMATA 30

BOSS, possiede G.F.

L'ottavo mostro ti attende sulla Torre dell'Orologio. Porta la squadra fino alla Cappella e arrampicati fino al ponte pericolante che conduce alla Torre. Ignora la scala a destra, perché dà su un punto morto; attraversa, invece, la porta sulla sinistra **(schermata 31)**. Sali la scala a spirale: a un certo punto noterai che va restringendosi. Vedrai anche una campana, che ondeggia da un lato all'altro della torre; posizionati nella parte inferiore sinistra dello schermo, di fronte a essa. Quando si avvicina, premi i tasti direzionali o la **levetta sinistra verso destra** e premi il **tasto ○** per saltarci sopra **(schermata 32)**. Quando ondeggerà fino all'altro lato, scenderai automaticamente; lascia le scale tramite la porta sulla destra: Tiamath, un terribile mostro alato, ti aspetta qui. Sarà un duro scontro. Assicurati che almeno un personaggio disponga del comando Oggetti. Tiamath sembra essere un lontano parente di Bahamut: entrambi infatti hanno un aspetto e un comportamento simile, anche se Tiamath non è forte quanto Bahamut. Usa un solo tipo di attacco, il devastante "Dark Flare". Poiché esso richiede un tempo di carica molto lungo, avrai a disposizione parecchio tempo per attaccare, specie se userai Haste sui personaggi che non dispongono dell'Abilità "Autohaste". Lancia Shell sulla squadra e invoca il G.F. Kharonte per abbattere le difese del mostro **(schermata 33)**. Invoca anche Diablos, Eden, Kyactus e Shiva. Evita di ricorrere al Fuoco, al Tuono o al Vento e non invocare Ifrid, Quetzal e Pandemon. Se hai tempo, assimila Flare da Tiamath; nonostante la sua forza e il suo enorme HP, presto o tardi riuscirai ad abbatterlo.

SCHERMATA 31

SCHERMATA 32

SCHERMATA 33

ABILITÀ CONSIGLIATA DA RECUPERARE: **TECNICHE SPECIALI**. Avrai così riscattato tutte le Abilità che ti erano state sottratte all'ingresso del Castello.

SCHERMATA 34

Una volta sconfitto Tiamath, torna alla Torre dell'Orologio (**schermata 34**), aspetta che la campana torni verso di te e saltaci sopra di nuovo. Scenderai automaticamente dall'altra parte.

consiglio

Dopo il combattimento, puoi usare un Save Point nascosto in fondo alla scala a spirale (nella Torre). Risali poi la scala fino alla campana.

SCHERMATA 35

SCHERMATA 36

BOSS, possiede G.F. Corri verso la parte superiore dello schermo, fino allo stretto passaggio diretto verso l'alto (**schermata 35**). La porta sulla destra conduce al meccanismo interno dell'orologio. Vai verso destra, quindi verso la parte inferiore dello schermo. La porta dà direttamente sulla facciata dell'orologio. Cammina sulle lancette fino a raggiungere una scaletta sulla parte sinistra dello schermo (**schermata 36**). Scendi, vai a destra (guardando l'orologio) e scendi un'altra scala. Dirigiti verso i bastioni sulla sinistra: vedrai una visuale ravvicinata delle grandi porte della Torre di Artemisia (**schermata 37**). Cura personaggi e G.F., elabora qualsiasi cosa ti possa essere utile per rifornire la tua riserva magica, incrementare i parametri o apprendere nuove Abilità. Assicurati che tutti i personaggi dispongano dell'Abilità Iniziativa. Se puoi, metti in Junction anche Autohaste e Autoshell. Controlla le tue riserve di Med dell'Eroe e del Mago ed elaborane qualche unità, se è necessario. Salva quindi la partita ed entra...

SCHERMATA 37

SCHERMATA 38

consiglio

I tuoi G.F. saranno utili soltanto nel corso della prima parte del combattimento. Griever, infatti, li abbatterà senza pietà durante la seconda fase. Poiché non c'è alcun modo di curare o rianimare i G.F. durante la battaglia, potresti prendere in considerazione la possibilità di rinunciare al comando "G.F." per questo scontro. In ogni caso, tutti i personaggi devono disporre dei comandi Oggetti e Assimila e almeno di un'Abilità di Comando speciali ciascuno, come Vitamina, Risveglio o Protezione.

Artemisia è molto contrariata dal fatto che siete riusciti ad arrivare tutti fin qui (sarà arrivata anche la squadra che non controlli, intanto) (**schermata 38**). Dopo qualche insulto, ella sceglierà casualmente tre membri del gruppo e li sfiderà. Ogni volta che non riuscirai a rianimare un personaggio dal K.O. immediatamente dopo che questo lo ha subito, Artemisia lo farà sparire, sostituendolo con uno di quelli rimasti. Fai molta attenzione: quando un personaggio viene rimosso dalla battaglia e non ce n'è un altro di riserva (cioè rimangono solo due combattenti disponibili), avrai perso!

Questo combattimento si sviluppa in quattro fasi.

SCHERMATA 39

FASE 1 - ARTEMISIA

All'inizio, Artemisia ti attacca da sola, utilizzando alcune magie (**schermata 39**). Così come nelle fasi seguenti, Zero è molto utile per indebolire le sue difese e rallentarla. Assimila e usa le sue magie Flare e Antima: sono abbastanza potenti e ti permettono di preservare le tue scorte. Lancia Aura sui tuoi personaggi attivi per sfruttare le loro Tecniche Speciali. Usa la Med del Mago nel corso di tutte le quattro fasi per proteggere i tuoi personaggi e tieni presente che Haste ne accorcia l'effetto (ciononostante, è uno status che vale la pena di sfruttare).

SCHERMATA 40

FASE 2 - GRIEVER

Quando sconfiggi Artemisia, lei chiamerà in soccorso il suo G.F. Griever (**schermata 40**). Questi attacca con magie e con assalti fisici, ma viene sensibilmente danneggiato dalla magia Tornado che lui stesso possiede, quindi assimilala e usala su di lui. Lancia Protect sul tuo gruppo per ridurre i danni dei suoi assalti; verso la fine del combattimento, ricorrerà a essi più frequentemente che alle magie.

SCHERMATA 41

FASE 3 - ARTEMISIA E GRIEVER

Nella fase successiva, Artemisia e Griever uniscono le loro forze (**schermata 41**). Fai attenzione ai tentativi di Griever di sottrarti le tue stesse magie. La prima volta che lo affronti, ti ruberà diverse magie in un solo turno; in seguito, ti porterà via tutte le "copie" di una stessa magia possedute da un personaggio! Concentrati su di lui per primo, quindi attacca Artemisia. Assimila e usa i loro Antima e Tornado: sono incredibilmente efficaci contro di loro.

FASE 4 - ARTEMISIA

L'ultima fase della battaglia ti mette di fronte alla Strega da sola. Stavolta, ella possiede la magia più temuta: Apocalypse, un attacco che provoca danni sensibilmente maggiori rispetto alla già devastante Ultima. Uno dei suoi attacchi lascerà tutti i personaggi attivi con 1 solo HP, quindi preparati a usare le magie e gli oggetti curativi più potenti che hai. Se non hai più alcun Med del Mago, usa Med dell'Eroe per rendere un solo personaggio invincibile per un breve periodo. Apocalyspe è molto efficace contro di lei, quindi se la assimili e la lanci contro Artemisia ripetutamente, ti troverai presto di fronte a un'incredula avversaria, finalmente sconfitta.

***Congratulazioni** - sei riuscito a finire uno dei migliori giochi di sempre! Rilassati e goditi la favolosa sequenza conclusiva... per vedere cosa ha riservato il destino a tutti i protagonisti principali...*

Guardian Force, Magie, Abilità ed Elementi

Final Fantasy VIII introduce un nuovo concetto di gestione delle magie. Invece di acquisire punti magici nel corso dell'avventura o limitare la memorizzazione di alcuni incantesimi a specifici personaggi, scoprirai che la magie sono qui molto più versatili e possono essere acquisite in diversi modi. Le magie, inoltre, non sono circoscritte ai combattimenti: puoi anche accumularle e utilizzarle per modificare le qualità dei personaggi, canalizzare la loro evoluzione e armonizzare i loro parametri vitali. Poiché dovrai viaggiare con svariati guerrieri, tutte le tue magie potranno essere scambiate tra l'uno e l'altro. In questo modo, invece di preoccuparti di eventuali errori nell'assegnazione degli incantesimi prima di cambiare la squadra, potrai effettuare modifiche praticamente in ogni momento (eccetto durante gli scontri). Le tre sezioni di questo capitolo introducono anche le nuove entità Guardian Force, il sistema delle Abilità e i vari tipi di magie presenti nel gioco.

SEZIONE 1 GUARDIAN FORCE

L'intero sistema delle magie si basa sui Guardian Force, altresì noti come G.F. Si tratta di entità spirituali, alcune delle quali rappresentano determinate forze ed elementi naturali come Terra, Fuoco o Acqua. Senza di essi, i tuoi personaggi possono comunque ricorrere ad attacchi fisici nelle battaglie e gestire il loro inventario durante gli spostamenti. Tuttavia, l'avventura si farebbe molto difficile nel suo prosieguo: senza i G.F., non si può utilizzare la magia o migliorare sensibilmente le statistiche dei combattenti; alcuni scontri potrebbero sembrare impossibili da vincere. Il tuo gruppo si lascerebbe scappare anche svariati aspetti del gioco, che è possibile apprezzare soltanto grazie ai G.F.

Guardian Force

- si possono invocare perché si manifestino e lancino il loro attacco speciale (oppure supportino la squadra in altra maniera) durante il combattimento – ma non possono usare le magie dei personaggi
- apprendono abilità, utili alla squadra per effettuare determinate operazioni
- possono essere messi in Junction con uno specifico personaggio (schermata 1), per migliorare in modo selettivo le sue caratteristiche

Junction

Junction è un termine che indica l'assegnazione di abilità specifiche o magie a un personaggio di un Guardian Force, come se questo fosse messo "in simbiosi" con determinate facoltà, interconnesse fra loro. In Final Fantasy VIII, i personaggi non cambiano armatura o armi (se non migliorando quelle esistenti); al contrario, incrementano i loro poteri principalmente tramite l'operazione di Junction. Perciò, una gestione oculata delle possibilità di Junction di ciascun membro del gruppo rappresenta la tua chiave per il successo.

SCHERMATA 2

Ottenere i Guardian Force

Ogni Guardian Force può essere assimilato dalla squadra a determinate condizioni. Una volta che lo avrai assimilato, sarà accessibile tramite il menu principale, potrà essere messo in Junction e amministrato. Alcuni G.F. ti aiuteranno in battaglia, ma non possono essere messi in Junction: verranno presentati più avanti in questo capitolo. Potrai ottenerli nei seguenti modi:

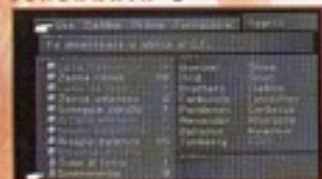
- assimilandoli da un avversario durante il combattimento
- affrontandoli direttamente (schermate 2 e 3)
- utilizzando alcuni oggetti speciali o una combinazione di essi
- completando determinati eventi

SCHERMATA 3

Accedere ai G.F.

Ogni volta che ottieni un nuovo G.F., prendi nota del tipo di magia che rappresenta, osserva le abilità che è in grado di apprendere e prova a metterlo in Junction con personaggi diversi. Il paragrafo "Abilità" di questo capitolo spiega come sfruttare al massimo i tuoi G.F. e come meglio distribuirli nella squadra. Puoi accedere ai G.F. in due modi:

SCHERMATA 4

SCHERMATA 5

SCHERMATA 6

MENU PRINCIPALE

I G.F. sono estensivamente presenti nel menu principale. Puoi accedervi tramite le seguenti voci del menu, al di fuori delle battaglie:

- **Junction > Nei sotto-menu che compaiono puoi mettere in Junction i personaggi con i G.F., le magie e le abilità. (schermata 4)**
- **Oggetti > Usa gli oggetti per rivitalizzare o guarire i tuoi G.F. (non esistono magie adatte a questo scopo); puoi anche utilizzare oggetti per far loro dimenticare alcune abilità e offrendo la possibilità di impararne di nuove (schermata 5).**
- **G.F. > Puoi vedere le raffigurazioni di tutti i tuoi G.F. (schermata 6) e determinare quali abilità devono apprendere per prime.**
- **Guida > La Guida è una miniera di informazioni sull'intero sistema di gioco, ivi incluse dettagliate spiegazioni su come usare al meglio i G.F. Vale la pena di darci un'occhiata!**

PRIMA E DURANTE LA BATTAGLIA

Controlla che tutti i personaggi della squadra abbiano in Junction un G.F. dotato dell'abilità "G.F."; quindi, assicurati che abbiano quest'abilità nella loro lista dei comandi tramite il sottomenu Junction. In questo modo, quando incontri dei mostri, ognuno dei personaggi può decidere di invocare il G.F. che ha in Junction, almeno finché il G.F. in questione non viene messo fuori causa (vedi il paragrafo "Prendersi cura dei G.F." più avanti). Dopo alcuni istanti, il G.F. invocato farà la sua spettacolare apparizione e lascerà partire il suo attacco speciale. A ogni G.F. è associata una bellissima animazione che ti mostra come appare e come utilizza la sua tecnica d'attacco: essa non può essere interrotta una volta iniziata (schermate 7 e 8). Dopo l'apparizione, il G.F. si smaterializza. I tuoi personaggi possono invocare i G.F. a ogni turno.

SCHERMATA 7

SCHERMATA 8

La crescita dei G.F.

I G.F. sono entità viventi. In quanto tali, crescono di pari passo con i tuoi personaggi. Con le battaglie acquisiscono esperienza e, progressivamente, salgono di livello aumentando il loro HP e la loro potenza d'attacco. Metti in Junction tutti i G.F. che possiedi per fare in modo che ognuno tragga vantaggio da questa possibilità. I G.F. invocati durante la battaglia ricevono più punti di esperienza (EXP) rispetto a quelli non utilizzati: più G.F. possiedi, meno punti esperienza saranno assegnati a ciascuno di essi dopo ogni scontro. Dato il gran numero di combattimenti (e quindi esperienza guadagnata), troverai che non si tratta di un grande svantaggio. Se qualche G.F. cresce di livello, un messaggio te lo segnalerà dopo ogni battaglia.

La maggior parte dei combattimenti assegna ai G.F. anche dei Punti Abilità o AP. Questi consentono ai G.F. di apprendere nuove abilità per migliorare i loro stessi poteri o incrementare le facoltà della squadra in diverse maniere. Quando un G.F. ha appreso un'abilità nuova, lo verrai a sapere dopo la battaglia. Le varie abilità e il processo di apprendimento sono spiegati nella sezione seguente, denominata appunto "Abilità". I G.F. che vengono abbattuti durante la battaglia non ricevono né punti EXP né punti AP.

Prendersi cura dei G.F.

Sebbene siano molto potenti, i G.F. sono anche mortali. Quando un personaggio invoca un G.F., esso farà da scudo a chi lo ha chiamato, materializzando il suo corpo. In questo modo, qualsiasi attacco diretto a quel personaggio colpirà il G.F.: questo può subire danni o venire abbattuto, senza possibilità di rivitalizzarlo durante il combattimento. In più, non esistono magie energetiche o curative per i G.F., quindi assicurati di verificare le loro condizioni immediatamente dopo ogni battaglia e porta sempre con te un considerevole numero di oggetti curativi a loro dedicati. L'HP dei G.F. viene lentamente recuperato quando cammini.

Compatibilità tra i G.F. e i personaggi

I G.F. non sono poi così dissimili dagli esseri umani. Come questi, si fanno degli amici e possono avere delle antipatie per qualcuno e sono persino gelosi. Più G.F. avrai e più sarà probabile che ci siano scaramucce interne. Non riceverai alcun messaggio in merito, però i G.F. saranno invocati più lentamente se la tua compatibilità con essi diminuisce. Maggiore sarà la compatibilità, infatti, più velocemente i G.F. appariranno (schermate 9 e 10).

SCHERMATA 9

SCHERMATA 10

Con una compatibilità pari a 0 un G.F. impiegherà circa 17 secondi per essere invocato. Con una compatibilità pari 500 serviranno circa 10 secondi, mentre a 1000 (il massimo) il G.F. apparirà in meno di 3 secondi. Queste statistiche si trovano nella terza schermata di Status di ciascun personaggio. Cambiano in continuazione perché...

- Invocando un G.F. la compatibilità con il personaggio che lo utilizza aumenta di 20 punti, ma quella con tutti gli altri G.F. dello stesso personaggio scende di 1-2 punti. Inoltre, anche la compatibilità del G.F. invocato con gli altri personaggi diminuisce.
- L'uso di un particolare tipo di magia in battaglia incrementerà la compatibilità del G.F. assegnato a un personaggio di 1-3 punti, ma diminuirà quella con certi altri G.F. di 1-2 punti. Ad esempio, il G.F. Ifrid sarà felice se userai la magia Firaga in battaglia, mentre il G.F. Shiva non ne risulterà particolarmente entusiasta.
- L'uso di un particolare oggetto in battaglia incrementerà la compatibilità con il G.F. assegnato a un personaggio di 1-3 punti, ma diminuirà quella con altri G.F. di 1-2 punti. Ad esempio, se il personaggio che ha in Junction il G.F. Diablos usa una Palla di Ferro, la loro compatibilità ne uscirà incrementata. Nel corso dell'avventura sarà possibile ottenere oggetti collegati agli elementi o ai poteri di svariati G.F..
- Proseguendo nel gioco, puoi ottenere l'oggetto "Love Love G" , che incrementa la compatibilità di un particolare G.F. con tutti i personaggi di 20 punti.

Ogni personaggio troverà alcuni G.F. particolarmente compatibili per un uso proficuo in battaglia. Onde mantenere alta la compatibilità con tutti i tuoi G.F. è consigliabile, comunque, invocare di tanto in tanto anche i meno utili. In questo modo, quando ti serviranno, li vedrai apparire più in fretta.

Introduzione ai G.F.

G.F. che possono essere messi in Junction

Ecco alcune caratteristiche dei G.F. che puoi mettere in Junction. Qui di seguito puoi scoprire come ottenere alcuni G.F., come funzionano i loro attacchi o tecniche speciali e quali sono le incompatibilità fra loro. Ad esempio il G.F. Ifrid, che rappresenta l'Elemento Fuoco, si sente a disagio in presenza del G.F. Shiva, che rappresenta l'Elemento opposto, il Gelo. Evita di mettere in Junction G.F. così incompatibili fra loro con lo stesso personaggio. Altri G.F. sono neutrali sotto questo aspetto. Le abilità dei G.F. e i suggerimenti su come distribuirli nella squadra sono presentati nel paragrafo successivo: "Abilità". Come ottenere dei G.F. viene spiegato nel paragrafo "Soluzione".

NOME
Quetzal

AREA
Garden di Balamb, terminale di Squall nella classe al 2° piano (Disco 1)

ATTACCO
Tempesta di Tuoni - Un attacco basato sul Tuono che si rivela particolarmente utile contro i mostri meccanici.

TARGET:	TUTTI GLI AVVERSARI
ELEMENTO:	TUONO
ALTERAZIONI STATUS:	NESSUNA
G.F. NEMESI:	LEVIATHAN

NOME
Shiva

AREA
Garden di Balamb, terminale di Squall nella classe al 2° piano (Disco 1)

ATTACCO
Polvere di Diamante - Shiva crea una distesa ghiacciata che risulta particolarmente efficace contro i mostri resistenti al fuoco.

TARGET:	TUTTI GLI AVVERSARI
ELEMENTO:	GELO
ALTERAZIONI STATUS:	NESSUNA
G.F. NEMESI:	IFRID

NOME
Ifrid

AREA
Balamb - Caverna di Fuoco (Disco 1)

ATTACCO
Fiamme Infernali - Ifrid scaraventa una gigantesca palla di fuoco sugli avversari. È particolarmente utile nella nevosa Trabia o al Livello MD del Garden di Balamb, dove i mostri sono deboli contro il Fuoco.

TARGET:	TUTTI GLI AVVERSARI
ELEMENTO:	FUOCO
ALTERAZIONI STATUS:	NESSUNA
G.F. NEMESI:	SHIVA

NOME
Siren

AREA
Dollet - Torre Comunicazioni (Disco 1). Posseduto da Herbia

ATTACCO
Voce del Silenzio - La canzone di Siren provoca danni fisici ridotti, ma infligge agli avversari lo status Mutismo. Utilizza Siren all'inizio delle battaglie per impedire ai nemici di usare attacchi ad alterazione di status.

TARGET:	TUTTI GLI AVVERSARI
ELEMENTO:	FUOCO
ALTERAZIONI STATUS:	MUTISMO
G.F. NEMESI:	CARBUNCLE

NOME
Brothers

AREA
Galbadia - Tomba del Re Senza Nome (Disco 1)

TARGET:	TUTTI GLI AVVERSARI
ELEMENTO:	TERRA
ALTERAZIONI STATUS:	NESSUNA
G.F. NEMESI:	PANDEMON

NOME
Diablos

AREA
Ovunque (è imprigionato nella Lampada Magica) (Dischi 1-4)

ATTACCO
Messaggero della Notte - Diablos crea una enorme sfera gravitazionale per poi scagliarla contro gli avversari. Si tratta di un attacco eccellente contro la maggior parte dei normali mostri, capace di infierire fino a 9.999 HP di danno a ciascun nemico.

TARGET:	TUTTI GLI AVVERSARI
ELEMENTO:	NESSUNO
ALTERAZIONI STATUS:	NESSUNA
G.F. NEMESI:	NESSUNA

NOME
Carbuncle

AREA
Deling City - Residenza del Presidente (Disco 1). Posseduto da Shumelke

ATTACCO
Bagliore di Rubini - Carbuncle emerge da un foro sul terreno e avvolge la squadra in una luce rossa che protegge tutti con la magia Reflex. È utile quando si affrontano nemici forti con le magie come NORG o Edea. Tuttavia, non puoi curare o rianimare i tuoi personaggi mentre sono schermati.

TARGET:	TUTTA LA SQUADRA
ELEMENTO:	NESSUNO
ALTERAZIONI STATUS:	REFLEX
G.F. NEMESI:	SIREN

NOME
Leviathan

AREA
Garden di Balamb - Sala del Supremo (Disco 2). Posseduto da Norg.

ATTACCO
Ruggito Oceanico - Leviathan crea una gigantesca onda tsunami che si abbatte su tutti gli avversari minacciando di spazzarli via. Un attacco particolarmente valido contro i mostri resistenti al Tuono.

TARGET:	TUTTI GLI AVVERSARI
ELEMENTO:	ACQUA
ALTERAZIONI STATUS:	NESSUNA
G.F. NEMESI:	QUETZAL

NOME
Pandemon

AREA
Balamb City - Hotel di Balamb (Disco 2). Posseduto da Fujin.

ATTACCO
Attacco Ciclonico - Pandemon risucchia tutti gli avversari nella sua sacca, quindi li sputa fuori con la forza di un tornado. È un attacco particolarmente efficace contro i mostri volanti.

TARGET:	TUTTI GLI AVVERSARI
ELEMENTO:	VENTO
ALTERAZIONI STATUS:	NESSUNA
G.F. NEMESI:	BROTHERS

NOME
Cerberus

AREA
Garden di Galbadia - Hall 1° piano (Disco 2)

ATTACCO
Contrattacco Satanico - Cerberus irrompe sulla scena dai cancelli dell'inferno e lancia Double e Triple su tutti i membri della squadra. È una cosa utile negli scontri in cui devi affidarti soprattutto agli attacchi magici.

TARGET:	TUTTA LA SQUADRA
ELEMENTO:	NESSUNO
ALT. STATUS:	DOUBLE / TRIPLE
G.F. NEMESI:	NESSUNA

NOME
Alexander

AREA
Garden di Galbadia - Aula Magna 2° piano (Disco 2). Posseduto da Edea.

ATTACCO
Giudizio Divino - Alexander sprigiona raggi di luce provenienti direttamente dal paradiso. Il danno inflitto dal suo elemento, Sacro, può essere assorbito solo da alcuni mostri; ai livelli più alti, Alexander si rivelerà quindi molto utile.

TARGET:	TUTTI GLI AVVERSARI
ELEMENTO:	SACRO
ALTERAZIONI STATUS:	NESSUNA
G.F. NEMESI:	KHARONTE

NOME
Kharonte

AREA
Ovunque sulla mappa mondiale (Dischi 3 e 4)

ATTACCO
Caos Infernale - Un passaggio a livello si chiude, i binari si illuminano e Kharonte arriva a tutta velocità, travolgendo gli avversari. L'assalto porta con sé numerosi attacchi ad alterazione di status, che si rivelano utili nelle battaglie più lunghe.

TARGET:	TUTTI GLI AVVERSARI
ELEMENTO:	VELENO
ALTERAZIONI STATUS:	VELENO, PIETRA, BLIND, MUTISMO, BERSERK, SONNO, SLOW, STOP, CAOS, RES 0, MORTE
G.F. NEMESI:	ALEXANDER

NOME
Bahamut

AREA
Laboratorio ric. Sottomarina (Dischi 3 e 4)

ATTACCO
Megaflare - Bahamut attacca con ondate di luce blu. Questo attacco non-elementale penetra le difese del nemico, infliggendo danni considerevoli ai livelli più alti.

TARGET:	TUTTI GLI AVVERSARI
ELEMENTO:	(SUPERA LE DIFESE)
ALTERAZIONI STATUS:	NESSUNA
G.F. NEMESI:	NESSUNA

NOME
Kyactus

AREA
Isola Kyactus (Dischi 3 e 4)

ATTACCO
1.000 e 1 Ago - Kyactus lascia partire un attacco fisico contro tutti gli avversari. Il danno inflitto crescerà a blocchi di 1.000 HP di pari passo con l'aumento di livello dello stesso Kyactus.

TARGET:	TUTTI GLI AVVERSARI
ELEMENTO:	(SUPERA LE DIFESE)
ALTERAZIONI STATUS:	NESSUNA
G.F. NEMESI:	NESSUNA

NOME
Tomberry

AREA
Centra - Rovine di Centra (Dischi 2-4)

ATTACCO
Coltello da Chef - Tomberry appare da un foro nel terreno, si dirige verso un avversario casuale e lo ferisce con il suo coltello. Non si tratta di un attacco particolarmente potente.

TARGET:	UN AVVERSARIO
ELEMENTO:	(SUPERA LE DIFESE)
ALTERAZIONI STATUS:	NESSUNA
G.F. NEMESI:	NESSUNA

NOME
Eden

AREA
Deposito dell'Oceano (Dischi 3 e 4). Posseduto da Ultima Weapon.

ATTACCO
Respiro Eterno - Questo attacco spedisce gli avversari in una galassia sconosciuta nel bel mezzo di una gigantesca esplosione. È in grado di superare la normale soglia massima di 9.999 HP di danni.

TARGET:	UN AVVERSARIO
ELEMENTO:	(SUPERA LE DIFESE)
ALTERAZIONI STATUS:	NESSUNA
G.F. NEMESI:	NESSUNA

G.F. che non possono essere messi in Junction

Ci sono alcuni G.F. che non possono essere messi in Junction, anche se possono essere invocati durante la battaglia per darti una mano. Ci sono persino due G.F. che non potrai invocare: verranno in tuo aiuto casualmente **(schermate 11 e 12)**. I G.F. che non è possibile mettere in Junction non sono visibili in alcun menu: si materializzano momentaneamente e regalano i punti esperienza guadagnati dal personaggio che li ha invocati. Questi G.F. possiedono un livello pari a quello medio di tutti i G.F. della squadra.

SCHERMATA 11

SCHERMATA 12

NOME
Boko

ATTACCO / TECNICA
Chocofuego - Un attacco a base dell'elemento Fuoco diretto contro tutti gli avversari.

AREA
Il primo Chocobosco in cui entri.

COME OTTENERLO Usa il ChocoSonar e il ChocoZiner per richiamare la mamma chocobo senza l'aiuto del Chocoboy (vedi il capitolo "Come Giocare") e fai dissotterrare il tesoro nascosto al chocobo (vedi il capitolo "Segreti"). Parla quindi con il Chocoboy, che ti "darà" Boko.

COME INVOCARLO Usa l'Erba Ghisal durante la battaglia. Puoi acquistarla dal Chocoboy prima di ottenere la prova d'affetto dal chocobo oppure dal chicobo che si trova nel Chocobosco Sacro (vedi il capitolo "Segreti").

NOME
Fenice

ATTACCO / TECNICA
Fenice di Fuoco - Fenice dirige un attacco elementale basato sul Fuoco contro tutti gli avversari e rianima tutti i membri del team abbattuti, facendo recuperare loro il 12% dell'HP.

AREA
Trabia - Isola Winter: La casa dell'Anziano al Villaggio degli Shumi (Dischi 2-4)

COME INVOCARLO Usa la Piuma di Fenice durante una battaglia. Dopo le prime invocazioni, Fenice apparirà casualmente per aiutare la tua squadra, sempre che tu possieda e possa evocare una Piuma di Fenice nel corso del combattimento. Esse possono essere ottenute con l'abilità Elb Strumenti. La squadra dovrà sacrificare una Puma di Fenice a ogni apparizione del leggendario volatile.

INTRODUZIONE
PERSONAGGI
COME GIOCARE
SOLUZIONE
JUNCTION
MOSTRI
OGGETTI
CARTE
SEGRETI
INDICE

NOME
Odino

ATTACCO / TECNICA
Zantetsuken - Con la sua spada magica Odino taglia tutti gli avversari a metà. Otterrai comunque tutti i punti EXP e AP dopo la breve battaglia.

AREA
Centra - Rovine di Centra (Dischi 2-4)

COME INVOCARLO
Odino appare casualmente. Non può essere invocato.

NOME
Gilgamesh

ATTACCO / TECNICA
Zantetsuken, Masamune, Excalibur o Excalibur Ossidata - L'arma di Gilgamesh viene scelta a caso. Ognuna delle quattro lame colpisce i nemici con attacchi non-lementali. Lo Zantetsuken è efficace esattamente come quello di Odino; Masamune e Excalibur sono relativamente meno potenti. L'Excalibur Ossidata è di gran lunga l'arma più scadente del gioco: infligge solamente 1 HP di danno.

AREA
Esthar - Lunatic Pandora, 2a visita (Disco 3)

COME INVOCARLO
Gilgamesh appare casualmente. Non può essere invocato.

SEZIONE 2 ABILITÀ

La maggior parte delle facoltà a disposizione della tua squadra durante l'avventura si basa sulle Abilità. Queste non vengono apprese dai singoli personaggi: al contrario, tutte le abilità disponibili in battaglia eccetto il comando "Attacco" vanno apprese dai G.F. che i tuoi personaggi hanno in Junction. (vedi la sezione "Junction" più indietro). Molte di queste abilità possono a loro volta essere messe in Junction con i tuoi personaggi. Alcune di esse non devono essere messe in Junction (**schermata 1**), dato che diventano automaticamente disponibili quando il G.F. le ha apprese (**schermata 2**).

SCHERMATA 1

SCHERMATA 2

Ciascun G.F. dispone già di un certo numero di abilità quando lo ottieni. Possiede anche un certo numero di abilità apprendibili. Le abilità già disponibili sono indicate in bianco nel sotto-menu G.F., accessibile tramite l'opzione "G.F." del menu principale seguita da "Apprendi" nel sotto-menu stesso. Le Abilità indicate in grigio sono quelle che il G.F. deve ancora imparare. Oltre a queste, tutti i G.F. che è possibile mettere in Junction possono apprenderne altre, che appariranno solo dopo che avrai ottenuto determinate abilità - oppure, se la lista è piena, dopo che altre abilità saranno state dimenticate. Troverai una lista completa più avanti.

I G.F. apprendono le abilità

- ottenendo punti abilità (AP)
- utilizzando gli oggetti Vol e altri

L'apprendimento tramite i punti AP

Ciascuna abilità necessita di un determinato numero di punti AP per essere appresa. Questi punti si ottengono in battaglia: dopo ogni vittoria la tua squadra riceverà dei messaggi riguardanti l'esperienza accumulata e, se è il caso, gli oggetti ricevuti nello scontro. Ci sarà anche un messaggio inerente i punti AP ottenuti dai G.F. Ogni G.F. in Junction con i membri del gruppo che non viene abbattuto in battaglia riceve un uguale quantitativo di AP. Se il G.F. ha completato l'apprendimento di una particolare abilità al termine della battaglia, un messaggio te lo indicherà. (Il messaggio che ti informa sull'aumento di livello di un G.F. riguarda il suo HP e il suo potenziale d'attacco. Non ha nulla a che vedere con le abilità). Man mano che prosegui con l'avventura, i mostri diventeranno più ostici - e ti permetteranno di ottenere più punti AP. Tuttavia, alcuni scontri predeterminati non ti assegnano alcun punto AP. Puoi scoprire con esattezza quanti punti AP si possono guadagnare e dove nel capitolo "Mostri".

Se non ti prendi cura della crescita dei tuoi G.F., essi continueranno comunque ad apprendere abilità secondo l'ordine determinato dal gioco. Puoi tuttavia assegnare loro manualmente l'apprendimento di una particolare abilità. Tutte le volte che un G.F. ne avrà appresa una, potrebbe essere opportuno accedere al sotto-menu "Apprendi" dal menu "G.F." e indicare quale abilità andrà appresa in seguito. In questo modo, potrai disporre di certe abilità particolari o preziose in meno tempo.

L'apprendimento tramite l'uso di oggetti

Durante l'avventura, puoi trovare oggetti preziosi che consentono ai G.F. di apprendere abilità. È un procedimento istantaneo: usa semplicemente l'oggetto in questione tramite il menu "Oggetti" sul G.F. che desideri. Ecco fatto! I Vol permettono ai G.F. di apprendere abilità di tipo J e altri comandi base (vedi più avanti), mentre altri oggetti, come i vari tipi di Abiti, Bracciali o Anelli, impartiscono abilità di tipo G.F., Personaggio o comandi rari. Troverai una lista dettagliata nel capitolo "Oggetti".

Qualsiasi G.F. che è possibile mettere in Junction può apprendere fino a 22 abilità contemporaneamente. Se vuoi apprenderne altre, dovrai fargli dimenticare alcune di quelle che ha già imparato. Puoi farlo usando la Smemorerba (un oggetto in vendita nei Negozi di Animali) dal sotto-menu Oggetti, scegliendo un G.F. e indicando quale abilità desideri venga dimenticata.

Controlla spesso le tue abilità e scoprine di nuove. Poiché i personaggi possono utilizzare solamente un numero limitato di esse, potresti aver bisogno di cambiarne l'assegnazione secondo il caso. Ad esempio, "Incontri 0", che ti evita di imbatterti in qualsiasi mostro, è utile quando vai a caccia di tesori o quando stai fuggendo con una scorta ridotta di oggetti curativi. Tuttavia, i tuoi personaggi e i G.F. non possono crescere senza battaglie: quindi, non dovresti mantenere attiva questa abilità in modo permanente.

Tipi di Abilità

Ci sono due tipi di abilità di base: quelle che devono essere messe in Junction con i tuoi personaggi per essere sfruttate e quelle che sono attive in ogni caso. In tutto, ci sono tre categorie di abilità da mettere in Junction (nella finestra "Abilità" del sotto-menu "Junction") e altre tre che non lo richiedono. La distinzione qui espressa serve per aiutarti a comprendere il sistema delle abilità. Ognuna delle sei categorie è indicata da un'icona speciale nei menu del gioco per facilitarne il riconoscimento.

Abilità che devono essere messe in Junction

Tra quelle seguenti, le Abilità di Comando vengono messe in Junction nella finestra "Comandi" del sotto-menu "Abilità", accessibile, tramite il sotto-menu "Junction". Le Abilità dei Personaggi e della Squadra utilizzano, invece, la finestra "Abilità", che si trova sotto la finestra "Comandi" nella stessa schermata. I personaggi sono inizialmente dotati di due slot per le Abilità dei Personaggi e della Squadra, ma possono aumentarli a tre (a volte anche quattro) nel corso dell'avventura.

SCHERMATA 3

ABILITÀ DI COMANDO

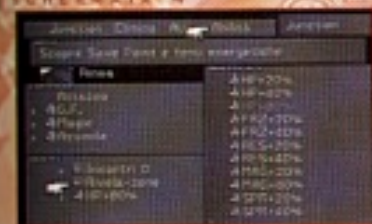
> Permettono al personaggio di utilizzare un determinato comando quando arriva il suo turno in combattimento. Sebbene tutti possano disporre del comando "Attacco" senza avere alcun G.F. in Junction, non sono disponibili altre facoltà oltre a questa. Per invocare i G.F., utilizzare oggetti, assimilare o lanciare magie, occorre dunque avere in Junction le rispettive abilità (schermata 3). Ogni personaggio può disporre al massimo di tre Abilità di Comando; quindi, dovrai fare delle scelte. **Esempi: Assimila, Oggetti, Magie, G.F.**

ABILITÀ DEI PERSONAGGI

> Assegnano al personaggio facoltà speciali o incrementano direttamente le sue caratteristiche. Le abilità legate alle statistiche vitali hanno un effetto cumulativo se sono messe in Junction assieme. Se un personaggio ha in Junction "RES+20%" contemporaneamente a "RES+40%", l'effetto complessivo sarà pari a "RES+60%". Esistono poi altre abilità individuali, come "Autoprotect" o "Iniziativa" che troverai molto utili durante il tuo cammino.
Esempi: HP+40%, Bonus RES, Initziativa, Autoreflex

ABILITÀ DELLA SQUADRA

> Ci sono alcune abilità utili che è necessario mettere in Junction con un solo personaggio perché ne benefici l'intera squadra. Se, ad esempio, uno dei personaggi sfrutta "Rivela-zone" (schermata 4) potrai individuare Save Point e Fonti Energetiche nascoste. Se non metti questa abilità in Junction puoi comunque ancora trovare le Fonti segrete esaminando il punto giusto, ma non puoi utilizzare i Save Point, anche se conosci la loro precisa posizione.
Esempi: Rivela-zone, Incontri 0, Vigilanza

SCHERMATA 4

Abilità che non è necessario mettere in Junction

Delle seguenti, Abilità di Comando possono essere messe in Junction attraverso la finestra dei comandi accessibile attraverso l'opzione "Abilità" del sotto-menu "Junction". Le Abilità dei Personaggi e della Squadra possono essere messe in Junction attraverso la finestra delle Abilità che si trova sotto la finestra dei "Comandi" all'interno dello stesso sotto-menu. I personaggi dispongono inizialmente di due slot per le Abilità dei Personaggi o della Squadra; gli slot possono diventare tre (o addirittura quattro) nel corso dell'avventura.

ABILITÀ DEI G.F.

> Quando li avrai conquistati, i G.F. inizieranno con l'apprendere queste abilità, a meno che non sarai tu a decidere diversamente. Le Abilità dei G.F. riguardano principalmente il loro HP e il potere dei loro attacchi magici o tecniche. "Supporto" è un'Abilità dei G.F., facile da apprendere: ti aiuta a incrementare manualmente il potere di un attacco durante la battaglia (vedi il paragrafo "Dare Supporto ai G.F." più avanti).
Esempi: Supporto, G.F. HP+10%, MagInvocate+20%

SCHERMATA 5

SCHERMATA 6

ABILITÀ DI JUNCTION

> Quando vengono apprese da un G.F. in Junction, queste abilità permetteranno a un personaggio di incrementare le sue statistiche mettendo in Junction alcune magie alle statistiche stesse tramite il sottomenu "Junction" (schermate 5 e 6). L'abilità in sé non necessita di essere messa in Junction. Ad esempio, J HP ti permette di assegnare una magia al tuo HP; se intendi effettuare l'operazione manualmente, scegli l'opzione "Magie" nel sottomenu "Junction". Se preferisci che sia il gioco a occuparsene, usa l'opzione "Auto". Più potente è la magia e più unità ne possiedi, maggiore sarà l'effetto su quel dato parametro. Troverai una classifica delle magie più adatte a questa operazione nella sezione "Magie" qui di seguito. Oltre a rendere più forte o più veloce un personaggio, le Abilità di Junction possono anche incrementare le sue difese contro le alterazioni di status e gli attacchi elementali, o aumentare la potenza degli stessi in ambito offensivo.
Alcuni G.F. possiedono l'abilità "Abilità 3x". Essa permette a un personaggio di mettere in Junction tre abilità anziché due, nella finestra "Abilità" della relativa schermata. Un G.F. possiede perfino l'abilità "Abilità 4x"...
Esempi: J HP, J FRZ, Abilità 3x, J ST-Def

ABILITÀ DEL MENU

> La maggioranza di queste abilità può essere usata direttamente dal sotto-menu "Abilità". Rendono la vita generalmente più semplice alla squadra; puoi trasformare vari oggetti e vari tipi di magie in oggetti più potenti o magie più efficaci, tramite una serie di abilità indicate in bianco. Puoi anche richiamare dei negozi o dei Junk Shop. Nel sotto-menu "Abilità", scegline una e poi seleziona un'opzione dalla schermata che segue. Le abilità indicate in grigio nella parte alta di questo menu hanno effetto automaticamente. Ad esempio, se uno dei tuoi G.F. ha appresso "Rincaro", ti verranno fatte offerte migliori per gli oggetti che intendi rivedere ai negozi. "Sconto", al contrario, abbassa il costo degli oggetti in vendita senza che tu debba fare nulla.
Esempi: Carta, Sconto, ElbMed Recupero, Elb Strumenti

INTRODUZIONE
PERSONAGGI
COME GIOCARE
SOLUZIONE
JUNCTION
MOSTRI
OGGETTI
CARTE
SEGRETI
INDICE

Tabelle delle Abilità

QUESTE TABELLE COMPRENDONO ANCHE LE ABILITÀ CHE È POSSIBILE APPRENDERE TRAMITE L'USO DI OGGETTI.

A = è già stata appresa quando il G.F. si unisce alla squadra
B = può essere appresa immediatamente
C = può essere appresa in seguito (altre abilità vanno apprese prima o dimenticate)

Abilità di Comando	Descrizione: permette a un personaggio di...	Apprendibile da quale/i G.F.
Magie	Usare magie	Tutti i G.F.(A)
G.F.	Invocare i G.F.	Tutti i G.F.(A)
Assimila	Assimilare magie	Tutti i G.F.(A)
Oggetti	Usare oggetti	Tutti i G.F.(A)
Carta	Trasformare i mostri in carte	Quetzal (B)
Sentenza	Sentenziare un nemico	Shiva (C)
Assalto	Lanciare Haste, Berserk, Protect su tutta la squadra	Ifrid (B), Eden (B)
Vitamina	Eliminare le alterazioni di status	Siren (C)
Protezione	Ridurre i danni fino al turno seguente	Brothers (B), Kyactus (B)
Sacrificio	Consumare HP per un violento attacco	Diablos (B), Kharonte (B), Eden (B)
Recupero	Recuperare HP	Leviathan (B)
Assorbi	Assorbire HP	Kharonte (B)
Risveglio	Rialzarsi da un K.O.	Pandemon (B), Alexander (B)
Level down	Diminuire il livello di un mostro	Tomberry (A)
Level up	Incrementare il livello di un mostro	Tomberry (A)
Kamikaze	Danneggiare un nemico prima del K.O.	Kyactus (B)
Divora	Divorare un mostro	Eden (A)

Abilità del Personaggio	Descrizione	Apprendibile da quale/i G.F.
HP+20%	Aumenta l'HP di un personaggio del 20%	Brothers (A), Diablos (C), Carbuncle (C)
HP+40%	Aumenta l'HP di un personaggio del 40%	Brothers (B), Diablos (C), Carbuncle (C)
HP+80%	Aumenta l'HP di un personaggio dell'80%	Brothers (C), Diablos (C)
FRZ+20%	Aumenta la forza di un personaggio del 20%	Ifrid (B), Pandemon (B)
FRZ+40%	Aumenta la forza di un personaggio del 40%	Ifrid (C), Pandemon (C)
FRZ+60%	Aumenta la forza di un personaggio del 60%	Bahamut (A)
RES+20%	Aumenta la resistenza di un personaggio del 20%	Shiva (C), Carbuncle (B)
RES+40%	Aumenta la resistenza di un personaggio del 40%	Shiva (C), Carbuncle (C)
RES+60%*	Aumenta la resistenza di un personaggio del 60%	–
MAG+20%	Aumenta il potere magico di un personaggio del 20%	Quetzal (B), Siren (B), Diablos (B)
MAG+40%	Aumenta il potere magico di un personaggio del 40%	Quetzal (C), Siren (C), Diablos (C)
MAG+60%	Aumenta il potere magico di un personaggio del 60%	Bahamut (A)
SPR+20%	Aumenta lo spirito di un personaggio del 20%	Quetzal (C), Leviathan (B), Alexander (B)
SPR+40%*	Aumenta lo spirito di un personaggio del 40%	Shiva (C), Leviathan (C), Alexander (C)
SPR+60%	Aumenta lo spirito di un personaggio del 60%	–
VEL+20%	Aumenta la velocità di un personaggio del 20%	Pandemon (C), Cerberus (C)
VEL+40%	Aumenta la velocità di un personaggio del 40%	Pandemon (C), Cerberus (C)
DST+30%	Aumenta la destrezza di un personaggio del 30%	Kyactus (C), Tomberry (A)
FORT+50%	Aumenta la fortuna di un personaggio del 50%	Kyactus (C), Tomberry (A), Eden (B)
Ruba	Cambia il comando Attacco in Ruba	Diablos (B), Bahamut (B)
Nozioni Mediche	Raddoppia l'effetto delle medicine	Alexander (B)
Contrattacco*	Il personaggio risponde subito agli attacchi subiti	Carbuncle (B)
Occhio x Occhio	Scarica 1/4 dei danni sul nemico	–
Altruismo	Permette di essere colpiti al posto di un compagno	Brothers (B)
Iniziativa	Permette di agire all'inizio della battaglia	Pandemon (B), Kyactus (B), Tomberry (B)
Via x l'Energia	Aumenta l'HP camminando	Bahamut (B), Kyactus (B), Tomberry (B)
Bonus HP	Aumenta l'HP di 30 punti al level up	Brothers (C), Kyactus (A)
Bonus FRZ	Aumenta la FRZ di 1 punto al level up	Ifrid (C), Kyactus (A)
Bonus RES	Aumenta la RES di 1 punto al level up	Carbuncle (C), Kyactus (A)
Bonus MAG	Aumenta MAG di 1 punto al level up	Siren (C), Kyactus (A)
Bonus SPR	Aumenta SPR di 1 punto al level up	Leviathan (C), Kyactus (A)
Autoprotect	Magia Protect automatica in battaglia	Bahamut (B)
Autoshell	Magia Shell automatica in battaglia	Kharonte (B)
Autoreflex	Magia Reflex automatica in battaglia	Carbuncle (C)
Autohaste	Magia Haste automatica in battaglia	Cerberus (C)
Autopozione	Il personaggio usa automaticamente le pozioni in battaglia	Leviathan (B), Kyactus (B), Tomberry (B)
Deduplica	Il personaggio consuma 1 sola unità di magia quando è sotto l'effetto Double	Bahamut (B), Kyactus (C)
Detriplica	Il personaggio consuma 1 sola unità di magia quando è sotto l'effetto Triple	Eden (C)

* significa che questa abilità deve essere appresa tramite l'utilizzo di un oggetto.

Abilità della Squadra	Descrizione	Apprendibile da quale/i G.F.
Vigilanza	Protegge dagli attacchi alle spalle	Cerberus (B)
Rivela-zone	Consente di scoprire Save Point e Fonti Energetiche nascoste	Siren (B)
Incontri -50%	Riduce gli incontri della metà	Diablos (B)
Incontri 0	Riduce a 0 gli incontri	Diablos (C)
Oggetti Rari	Aumenta la possibilità di ottenere oggetti rari	Bahamut (B)

Abilità del G.F.	Descrizione	Apprendibile da quale/i G.F.
MagInvocate+10%	Aumenta la potenza dell'attacco del G.F. del 10% e consente di apprendere nuove abilità per un effetto cumulativo	Quetzal (B), Shiva (B), Ifrid (B), Siren (B), Brothers (B), Leviathan (B), Pandemon (B), Alexander (B), Kharonte (B), Bahamut (B), Tomberry (B), Eden (B)
MagInvocate+20%	Aumenta la potenza dell'attacco del G.F. del 20%	Quetzal (C), Shiva (C), Ifrid (C), Siren (C), Brothers (C), Leviathan (C), Pandemon (C), Alexander (C), Kharonte (C), Bahamut (C), Tomberry (C), Eden (C)
MagInvocate+30%	Aumenta la potenza dell'attacco del G.F. del 30%	Quetzal (C), Shiva (C), Ifrid (C), Siren (C), Brothers (C), Leviathan (C), Pandemon (C), Alexander (C), Kharonte (C), Tomberry (C), Eden (C)
MagInvocate+40%	Aumenta la potenza dell'attacco del G.F. del 40%	Kharonte (C), Bahamut (C), Eden (C)
G.F. HP+10%	Aumenta i punti HP del G.F. del 10%	Tutti i G.F.(B)
G.F. HP+20%	Aumenta i punti HP del G.F. del 20%	Tutti i G.F.(C)
G.F. HP+30%	Aumenta i punti HP del G.F. del 30%	Ifrid (C), Brothers (C), Diablos (C), Carbuncle (C), Leviathan (C), Pandemon (C), Cerberus (C), Alexander (C), Kharonte (C), Bahamut (C), Kyactus (C), Tomberry (C), Eden (C)
G.F. HP+40%	Aumenta i punti HP del G.F. del 40%	Kharonte (C), Bahamut (C), Eden (C)
Supporto	Permette al giocatore di incrementare manualmente la potenza dell'attacco del G.F. durante l'invocazione	Quetzal (B), Shiva (B), Ifrid (B), Siren (B), Brothers (B), Leviathan (B), Pandemon (B), Alexander (B), Kharonte (B), Bahamut (B), Tomberry (B), Eden (B)

Abilità di Junction	Descrizione	Apprendibile da quale/i G.F.
J HP	Consente Junction tra le magie e HP	Quetzactol (B), Ifrid (B), Brothers (A), Diablos (B), Carbuncle (B)
J FRZ	Consente Junction tra le magie e la FRZ	Shiva (B), Ifrid (A), Brothers (B), Pandemon (A), Cerberus (A)
J RES	Consente Junction tra le magie e la RES	Quetzal (B), Shiva (B), Carbuncle (A)
J MAG	Consente Junction tra le magie e MAG	Quetzal (A), Siren (A), Diablos (A), Carbuncle (B), Leviathan (B), Cerberus (B)
J SPR	Consente Junction tra le magie e SPR	Shiva (A), Brothers (B), Leviathan (A), Cerberus (B), Alexander (A), Eden (A)
J VEL	Consente Junction tra le magie e VEL	Pandemon (B), Cerberus (B), Kyactus (B), Eden (A)
J DST	Consente Junction tra le magie e DST	Kyactus (B), Eden (A)
J MIRA	Consente Junction tra le magie e MIR	Diablos (B), Cerberus (A), Kyactus (B), Eden (A)
J FORT	Consente Junction tra le magie e FORT	Kyactus (B)
J Elem-Att	Consente Junction tra le magie e gli attacchi elementali	Quetzal (C), Shiva (C), Ifrid (C), Brothers (C), Leviathan (C), Pandemon (A), Cerberus (C), Alexander (B), Kharonte (A)
J ST-Att	Consente Junction tra le magie e gli attacchi ad alterazione di status	Siren (C), Carbuncle (C), Cerberus (C), Kharonte (A)
J Elem-Dif	Consente Junction tra le magie e le difese elementali	Quetzal (C), Shiva (C), Ifrid (B), Brothers (C), Pandemon (A)
J Elem-Dif 2x	Consente Junction doppie tra le magie e le difese elementali	Quetzal (C), Shiva (C), Ifrid (C), Leviathan (B), Pandemon (B), Alexander (A)
J Elem-Dif 4x	Consente Junction quadruple tra le magie e le difese elementali	Alexander (B), Kharonte (B)
J ST-Dif	Consente Junction tra le magie e le difese dall'alterazione di status	Siren (A), Carbuncle (B), Cerberus (C)
J ST-Dif 2x	Consente Junction doppie tra le magie e le difese dall'alterazione di status	Siren (B), Carbuncle (C), Cerberus (C)
J ST-Dif 4x	Consente Junction quadruple tra le magie e le difese dall'alterazione di status	Cerberus (C), Kharonte (B)
Abilità 3x	Permette al personaggio di utilizzare 3 Abilità dei Personaggi o della Squadra	Diablos (A), Carbuncle (A), Alexander (A), Cerberus (A)
Abilità 4x	Permette al personaggio di utilizzare 4 Abilità dei Personaggi o della Squadra	Bahamut (A)

junction

consiglio

Ottenere AP rapidamente *Una volta ottenuto il controllo della Lagunarock nel Disco 3, puoi atterrare quasi ovunque sulla mappa mondiale. Sfrutta questo opportunità per visitare l'isola di Kyactus (a est del Deserto Kayukbahr di Esthar) e ottenere così non solo il G.F. Kyactus (vedi la sezione "Guardian Force" più indietro), ma anche un'incredibile quantità di punti AP attraverso facili scontri. L'isola è popolata unicamente da piccoli uomini-cactus sempre di corsa, che appaiono generalmente in gruppi di 2-4 (schermate 7 e 8). Sebbene alcune di queste veloci creature riusciranno a scappare prima del termine dello scontro, guadagnerai 20 punti AP per ogni Kyactus che riesci a colpire (anche se scappa prima della fine del combattimento). Anche se i tuoi personaggi guadagneranno scarsi punti esperienza, i tuoi G.F. apprenderanno le loro abilità in un lampo.*

SCHERMATA 7

SCHERMATA 8

Abilità del Menu	Descrizione: permette a un personaggio di...	Apprendibile da quale/i G.F.
Sconto	Ottenere sconti nei negozi	Tomberry (B)
Rincaro	Vendere a prezzo maggiorato nei negozi	Tomberry (C)
Familiarità	Avere maggiori possibilità di trovare oggetti rari nei negozi	Tomberry (B)
Chiama Negozio	Richiamare i negozi dal menu	Tomberry (C)
Chiama JunkShop	Richiamare un JunkShop dal menu	Kharonte (A)
ElbMag Tuono	Elaborare magie di Tuono/Vento da un oggetto	Quetzal (B)
ElbMag Gelo	Elaborare magie di Acqua/Gelo da un oggetto	Shiva (C)
ElbMag Fuoco	Elaborare magie di Fuoco da un oggetto	Ifrid (B)
ElbMag vitali	Elaborare magie di recupero/energia da un oggetto	Siren (B)
ElbMag spa-temp	Elaborare magie Spazio/Temporali da un oggetto	Diablos (B)
ElbMag ST	Elaborare magie di Status da un oggetto	Diablos (B)
ElbMag supporto	Elaborare magie di Supporto da un oggetto	Leviathan (B)
ElbMag proibite	Elaborare magie proibite da un oggetto	Kharonte (B), Bahamut (A)
ElbMed recupero	Elaborare medicine di recupero da un oggetto	Carbuncle (C)
ElbMed ST	Elaborare medicine curative dello status da un oggetto	Siren (B)
Elb Munizioni	Elaborare munizioni da un oggetto	Ifrid (B)
Elb Strumenti	Elaborare strumenti da un oggetto	Siren (B)
ElbMed proibite	Elaborare medicine proibite da un oggetto	Kharonte (B)
ElbMed rec G.F.	Elaborare medicine di recupero per i G.F. da un oggetto	Leviathan (C)
ElbMed fac G.F.	Elaborare medicine di apprendimento per i G.F. da un oggetto	Eden (B)
ElbMag class 1	Elaborare magie di classe 1 da altre magie	Quetzal (C)
ElbMag class 2	Elaborare magie di classe 2 da altre magie	Alexander (B)
Med Level up	Aumentare il livello delle medicine	Alexander (C)
Transcard	Trasformare le carte in oggetti	Quetzal (C)

Abilità con effetto cumulativo

La maggior parte delle Abilità dei G.F. godono di un effetto cumulativo. Se un G.F. ha appreso MagInvocate+20% e MagInvocate+40%, esse si assommano per un risultato effettivo pari a MagInvocate+60%. Vale lo stesso per le abilità di tipo G.F. HP+x%. Anche se all'apparenza queste abilità saturano l'inventario dei tuoi G.F., le relative statistiche diminuiranno se esse vengono cancellate facendole dimenticare al G.F. Le Abilità dei Personaggi che fanno istantaneamente incrementare certi parametri come "HP+40%" o "RES+20%" sono anch'esse cumulative. Se un personaggio ha dunque in Junction "HP+20%" e "HP+40%" il risultato finale sarà pari a "HP+60%".

Bonus

Anche se alcune abilità destinate ai personaggi possono assicurare loro notevoli miglioramenti in determinati parametri, essi svaniranno quando l'abilità specifica o il G.F. che la possiede vengono rimossi. Cerca dunque di incrementare le statistiche dei personaggi in via permanente mettendo in Junction delle abilità Bonus come "Bonus FRZ". In questo modo, vedrai crescere le statistiche base, rendendole meno dipendenti da un eventuale Junction. Sebbene molti di questi Bonus ti assegneranno soltanto 1 punto extra per parametro a ogni aumento di livello, ricorda che i tuoi personaggi possono arrivare fino al Livello 100. È una lunga avventura e la squadra avrà molto tempo per crescere.

Abilità rare

Esiste un certo gruppo di abilità che quasi tutti i G.F. sono in grado di apprendere, ma ce ne sono anche alcune che soltanto uno o due G.F. possiedono, come per esempio "Rivela-zone", che permette di individuare Save Point e Fonti Energetiche nascoste (schermate 9 e 10). Quando avrai migliorato i parametri base dei tuoi personaggi, fai in modo che i tuoi G.F. apprendano questa abilità rare. Alcune di esse possono essere apprese solo dopo averne conquistate o dimenticate altre. Fai scorta di Smemorerba e salva la tua partita prima di fare esperimenti in tal senso.

SCHERMATA 9

SCHERMATA 10

ALCUNE DI QUESTE ABILITÀ SONO PARTICOLARMENTE UTILI IN BATTAGLIA:

INIZIATIVA > Permette a un personaggio di cominciare la battaglia con la barra ATB completa (vedi la sezione "Combattimenti" nel capitolo "Come Giocare"). Il personaggio potrà così agire immediatamente, anche negli attacchi alle spalle. Distribuisci i tre G.F. che possono apprendere questa abilità fra tutti i membri della squadra.

AUTOHASTE, AUTOREFLEX, AUTOPROTECT > Distribuisci i tuoi G.F. in modo che ogni personaggio disponga di una di queste abilità utili per la difesa o per avere più turni. Non verrà consumata alcuna magia.

RUBA > Modifica il comando Attacco del personaggio in Ruba; colpendo il mostro, potrai così sottrargli determinarti oggetti. Non è detto che siano gli stessi che il mostro lascia generalmente cadere dopo lo scontro.

LEVEL DOWN > Abbassa il livello del mostro della metà. Risulta utile se sei costretto a combattere svariate battaglie di seguito, ma come effetto collaterale diminuisce i punti esperienza ottenibili. Questa abilità non ha effetto contro i boss.

DEDUPLICA, DETRIPLICA > È utile quando fai grande affidamento alle magie. Il personaggio consuma solamente una "copia" della magia utilizzata quando è sotto l'effetto di Double o Triple.

ABILITÀ DA USARE CON CAUTELA:

ASSALTO > Potresti essere tentato a usarla per avere Haste e Protect senza consumare magie. Ricorda, tuttavia, che viene attivato anche Berserk. Dato che perdi il controllo del personaggio le battaglie potrebbero prendere la piega sbagliata.

AUTOPOZIONE > Questa abilità ti evita di dover tenere sotto controllo l'HP di un personaggio, ma rischia di depredare il tuo stock di medicine a ritmi forsennati. Il controllo manuale sui medicinali e gli oggetti potrebbe dunque essere ravvisabile.

AUTOREFLEX > Poiché questa abilità scherma un personaggio dagli effetti delle magie, non potrai curare o rianimare chi ne sia stato fatto oggetto durante la battaglia.

Far scordare le abilità ai G.F.

Con il passare del tempo ti accorgerai che un numero crescente dei tuoi G.F. non può apprendere ulteriori abilità, dato che i loro slot risultano tutti occupati. Libera spazio cancellando abilità che non ritieni necessarie, utilizzando la Smemorerba. È in vendita nei negozi di animali. Una volta dimenticata un'abilità, essa può essere appresa nuovamente soltanto se utilizzi un oggetto che la impartisce ai G.F. istantaneamente. Occasionalmente potrai riempire alcuni slot con abilità ottenute solamente in questo modo. In altri casi, noterai che cancellando una particolare abilità ne apparirà una nuova, pronta per essere appresa. Ecco alcune cose da tenere a mente quando desideri far dimenticare delle abilità ai tuoi G.F.

> Non cancellare un'Abilità dei G.F. base il cui upgrade non sia ancora visibile in grigio. Ad esempio, eliminando "MagInvocate+10%" prima che "MagInvocate+20%" sia stata appresa impedirà a quest'ultima di comparire nella lista. Ciò significa che il G.F. non potrà avere ulteriori possibilità di apprendere "MagInvocate+20%" o "MagInvocate+30%". In più, queste abilità sono cumulative, quindi dopo aver ottenuto MagInvocate+30%, se rimuovi MagInvocate+10%, il totale dell'abilità G.F. MagInvocate sarà del 50% e non del suo potenziale massimo (60%).

> Ci sono alcune Abilità di Junction che possono essere cancellate in sicurezza una volta che il loro upgrade è stato appreso, dato che non c'è alcun effetto cumulativo. Quando "J Elem-Dif 2x" sarà stata appresa dal G.F., potrai tranquillamente eliminare "J Elem-Dif". "J Elem-Dif 4x" è superiore a entrambe, quindi potrai farle dimenticare al G.F. Vale lo stesso per le serie "J ST-Dif", "J ST-Dif 2x" e "J ST-Dif 4x". Ciascun upgrade rende l'abilità precedente ridondante.

> Ogni G.F. che ottieni conosce già le quattro Abilità di Comando base "Magie", "Assimila", "G.F." o "Oggetti". Non sarà necessario che tutti i tuoi G.F. le mantengano. Se pianifichi con cura l'assegnazione dei G.F. all'interno del gruppo, potrai assegnare diversi G.F. che possiedono queste abilità a ciascuno e fare in modo che altri G.F. le dimentichino onde liberare slot nelle loro liste.

SCHERMATA

Dare Supporto ai G.F.

"Supporto" è un'Abilità dei G.F. che si può apprendere rapidamente (servono solo 10 AP): incrementa la forza dell'attacco del G.F. interessato. Durante l'animazione, tieni premuto il tasto SELECT: vedrai scomparire le statistiche di personaggi e G.F. e le barre ATB nell'angolo a destra in basso dello schermo. Verranno rimpiazzati da un dito che punta sul tasto quadrato. Quando lo vedi, premi continuamente il tasto quadrato ma bloccati non appena vedi apparire una "X" rossa sul dito (schermata 11). Aspetta finché non scompare e ricomincia poi a premere velocemente. In questo modo, puoi incrementare la potenza dell'attacco del G.F. da un valore iniziale di 75 fino a un massimo di 255. Premendo il tasto quando la "X" rossa è presente sullo schermo, vedrai tuttavia il contatore ritornare a 75.

Esempio di distribuzione dei G.F.

Tenendo presente le abilità speciali e le compatibilità sopra descritte, ecco due esempi di distribuzione dei G.F. nella tua squadra:

In questo caso, ottieni un buon bilanciamento tra i vari tipi di magie, tenendo anche separati i G.F. discordanti.

Primo esempio

Personaggio 1	Personaggio 2	Personaggio 3
Quetzal	Shiva	Ifrid
Brothers	Siren	Carbuncle
Cerberus	Diablos	Leviathan
Tonberry	Pandemon	Alexander
Bahamut	Kharonte	Eden
	Kyactus	

Secondo esempio

Personaggio 1	Personaggio 2	Personaggio 3
Quetzal	Shiva	Ifrid
Brothers	Leviathan	Carbuncle
Diablos	Siren	Kyactus
Tonberry	Pandemon	Cerberus
Bahamut	Alexander	Kharonte
Eden		

Questa distribuzione ti dà il vantaggio della velocità: ogni personaggio può mettere in Junction "Iniziativa" e agire non appena la battaglia ha inizio.

SEZIONE 3 MAGIE

SCHERMATA 1

SCHERMATA 2

In Final Fantasy VIII, le magie sono utili per diversi scopi. Puoi usarle per...

- **Attaccare gli avversari (schermate 1 e 2) e rianimare i personaggi durante le battaglie**
- **Rianimare i personaggi al di fuori delle battaglie**
- **Migliorare i parametri dei personaggi**

Ogni personaggio può immagazzinare fino a 100 "copie" di 32 differenti tipi di magie. Esiste un totale di 50 tipi di magie nel gioco, quindi dovrai scegliere quelle più utili per ogni personaggio. Le magie non si imparano ma si acquisiscono. Puoi:

- **assimilarle dai mostri in battaglia**
- **ottenerle da Fonti Energetiche sulla mappa mondiale o all'interno degli insediamenti**
- **elaborarle dagli oggetti**

junction

ASSIMILARE È SEMPLICE

> assicurati che ogni personaggio abbia in Junction un G.F. con l'abilità "Assimila". Se la metterai in Junction a tutti i membri della squadra, tutti quanti potranno "assimilare" magie. Durante i combattimenti, il menu di battaglia di offrirà questa opzione a ogni turno dei personaggi. La maggioranza dei mostri possiede svariati tipi di magie; scegli quale intendi assimilare e decidi se preferisci accumularla (schermata 3) oppure utilizzarla subito. A seconda delle statistiche del personaggio, l'assimilazione potrebbe non riuscire con successo. Nel corso dei tuoi viaggi incontrerai spesso piccole fontane magiche chiamate Fonti Energetiche (schermate 4 e 5). Avvicinati e premi il tasto ⭘ per attivarle. Ora puoi scegliere quale personaggio desideri che assimili la magia. Alcune Fonti Energetiche sono invisibili ma possono essere individuate se uno dei tuoi personaggi ha in Junction l'abilità "Rivela-zone", o se esamini il punto esatto. Muoviti lungo le coste, le isole e ogni tipo di conformazione naturale che sembra attrarre la tua attenzione – ci sono buone possibilità che tu possa scoprire una Fonte nascosta. Maggiore è il parametro "MAG" del personaggio, maggiore sarà la quantità di magie che questo sarà in grado di assimilare da un avversario o da una Fonte Energetica. Un personaggio può assimilare al massimo 9 unità di una data magia da un nemico a ogni turno.

SCHERMATA 3

SCHERMATA 4

SCHERMATA 5

ELABORARE

> Elaborarle è un altro processo che richiede i G.F. Esistono varie abilità di elaborazione apprendibili dai tuoi G.F.; esse possono essere utilizzate dalla squadra senza doverle mettere in Junction. Accedi semplicemente al sotto-menu "Abilità", scegli l'abilità desiderata e usala sull'oggetto sulla magia in tuo possesso che intendi elaborare. Come regola generale, puoi trasformare tutti gli oggetti in magie oppure in oggetti più preziosi. Puoi anche trasformare una magia in un'altra più potente. A volte puoi elaborare oggetti o magie in più stadi onde ottenere qualcosa di particolarmente prezioso. Le abilità elaborative sono indicate nella sezione "Abilità" di questo capitolo. Troverai invece una lista degli oggetti e delle magie elaborabili nel capitolo "Oggetti".

USARE LE MAGIE / IL SOTTO-MENU MAGIE

> Ogni volta che usi una magia, ne sottrai 1 a un'unità dalle tue riserve. Utilizza il comando "Magie" per utilizzarle durante i combattimenti; se, invece, vuoi usarle al di fuori delle battaglie, seleziona l'opzione "Magie" dal menu principale. Non tutti i tipi di magia sono disponibili in questo caso. In questo sottomenu, puoi anche scambiare le magie tra i personaggi (anche quelli al di fuori della squadra attiva) e riordinarle a tuo piacere.

consiglio

Puoi liberarti delle magie che non risultano utili a nessun personaggio ***(schermata 6)****: scegli l'opzione "Scambia" nel sottomenu "Magie", individua la magia desiderata con il puntatore e premi il tasto ■.*

ALTERAZIONI DI STATUS

> Alcuni tipi di attacco non causano solo danno fisico, che risulta in un'immediata perdita di HP, ma infliggono anche alterazioni di status sugli avversari. Queste hanno un effetto negativo sulla vittima senza necessariamente ridurre il suo HP. Naturalmente, alcuni mostri sono capaci di infliggere queste alterazioni ai tuoi personaggi. Possono essere pericolose come, ad esempio, un brutto raffreddore... o molto peggio. Comunque sia, esistono anche alterazioni di status positive che aiutano la tua squadra in battaglia. Le alterazioni che il tuo gruppo è in grado di infliggere grazie alle magie sono indicate più avanti. Il nome dello status alterato è a volte identico a quello della magia che lo causa; se, invece, il nome è diverso, la magia che lo causa sarà indicata tra parentesi. Una lista dettagliata delle alterazioni di status si trova nel capitolo "Come Giocare".

SCHERMATA 6

Alterazioni di status negative causate dalle magie

Morte (Ade), Veleno (Bio), Pietra (Medusa), Blind (schermata 7), Mutismo (Novox), Zombie (schermata 8), Sonno (Morfeo), Berserk, Slow, Stop, Caos, RES 0 (Zero)

SCHERMATA 7

SCHERMATA 8

Alterazioni di status positivi causate dalle magie

Haste (schermata 9), Levita, Rigene, Protect (schermata 10), Shell, Reflex, Aura, Double, Triple

SCHERMATA 9

SCHERMATA 10

Le magie sopra indicate sono spiegate con maggiori dettagli nella tabella seguente. Esistono altre alterazioni di status positive e negative causate da oggetti o comandi speciali. Alcune anormalità di status non possono venire inflitte dalla tua squadra. Troverai una spiegazione dettagliata di tutte le alterazioni di status nella sezione "Combattimenti" del capitolo "Come Giocare".

Tipi di magie

Magie Vitali

NOME MAGIA	EFFETTI SUL TARGET	UTILIZZABILE FUORI DALLE BATTAGLIE	ELEMENTO	ALTER. DI STATUS	PUÒ ESSERE RESPINTA	PUÒ ESSERE ASSORBITA	OTTENIBILE DA QUALE/I OGGETTO/I (ESEMPI)
Energia	Recupera una piccola quantità di HP	Sì	–	–	Sì	No	Quarzò Magico (1 > 5)*
Energira	Recupera una maggiore quantità di HP	Sì	–	–	Sì	No	Ametista Magica (1 > 5) , Acqua Torbida (1 > 20)
Energiga	Recupera una grande quantità di HP	Sì	–	–	Sì	No	Giada Magica (1 > 5), Tenda (1 > 10), Abito Eroico (1 > 20), Polvere di Vento (1 > 50)
Rigene	Recupera HP durante la battaglia	No	–	Rigene	Sì	No	Lama Mesmerize (1 > 20)
Reiz	Rianima da un KO o dalla magia Ade	Sì	–	(Rianim.)	Sì	No	Anello Vitale (1 > 20)
Areiz	Rianima da un KO o dalla magia Ade e ripristina il massimo HP	Sì	–	(Rianim.)	Sì	No	Anima di Fenice (1 > 100)
Zombie	La potenza d'attacco cresce ma gli oggetti e le magie curative provocano danni	No	–	Zombie	Sì	No	Acquasanta (1 > 2), Polvere Zombie (1 > 20)
Ade	Immediato KO	No	–	Morte	Sì	No	Gemma Ade (1 > 1), Anima dei Morti (1 > 20), Coltello da Chef (1 > 30)
Sancta	Attacco con raggi di luce sacri	No	Sacro	–	Sì	Sì	Gemma Sancta (1 > 1), Pietra Lunare (1 > 20)

Magie del Fuoco

NOME MAGIA	EFFETTI SUL TARGET	UTILIZZABILE FUORI DALLE BATTAGLIE	ELEMENTO	ALTER. DI STATUS**	PUÒ ESSERE RESPINTA	PUÒ ESSERE ASSORBITA	OTTENIBILE DA QUALE/I OGGETTO/I (ESEMPI)
Fire	Attacco esplosivo	No	Fuoco	–	Sì	Sì	Quarzo Magico (1 > 5)
Fira	Attacco a base di fuoco	No	Fuoco	–	Sì	Sì	Ametista Magica (1 > 5), Scheggia Piros (1 > 20)
Firaga	Potente attacco esplosivo	No	Fuoco	–	Sì	Sì	Giada Magica (1 > 5), Zanna Rossa (1 > 20), Anima di Piros (1 > 100)
Flare	Attacco a base di anti-materia esplosiva	No	–	–	Sì	Sì	Gemma Flare (1 > 1)

Magie del Gelo

NOME MAGIA	EFFETTI SUL TARGET	UTILIZZABILE FUORI DALLE BATTAGLIE	ELEMENTO	ALTER. DI STATUS	PUÒ ESSERE RESPINTA	PUÒ ESSERE ASSORBITA	OTTENIBILE DA QUALE/I OGGETTO/I (ESEMPI)
Blizzard	Attacco a base di ghiaccio	No	Gelo	–	Sì	Sì	Quarzo Magico (1 > 5)
Blizzara	Attacco con colonne di ghiaccio	No	Gelo	–	Sì	Sì	Ametista Magica (1 > 5)
Blizzaga	Congela la vittima	No	Gelo	–	Sì	Sì	Giada Magica (1 > 5), Vento Antartico (1 > 20)
Idro	L'acqua ingloba la vittima	No	Acqua	–	Sì	Sì	Pinna di Pesce (1 > 20), Idrocristallo (1 > 50)

Magie del Tuono

NOME MAGIA	EFFETTI SUL TARGET	UTILIZZABILE FUORI DALLE BATTAGLIE	ELEMENTO	ALTER. DI STATUS	PUÒ ESSERE RESPINTA	PUÒ ESSERE ASSORBITA	OTTENIBILE DA QUALE/I OGGETTO/I (ESEMPI)
Thunder	Attacco a base di tuoni e fulmini	No	Tuono	–	Sì	Sì	Quarzo Magico (1 > 5)
Thundara	Attacco a base di tuoni e svariati fulmini	No	Tuono	–	Sì	Sì	Ametista Magica (1 > 5), Scheggia Corallo (1 > 20)
Thundaga	Attacco a base di tuoni e devastanti fulmini	No	Tuono	–	Sì	Sì	Giada Magica (1 > 5), Dinamo (1 > 20)
Aero	Attacco con un'onda di risucchio	No	Vento	–	Sì	Sì	Piuma del Vento (1 > 20)
Tornado	Attacco con vento molto forte	No	Vento	–	No	Sì	Girandola (1 > 20)

Magie di Supporto

NOME MAGIA	EFFETTI SUL TARGET	UTILIZZABILE FUORI DALLE BATTAGLIE	ELEMENTO	ALTER. DI STATUS	PUÒ ESSERE RESPINTA	PUÒ ESSERE ASSORBITA	OTTENIBILE DA QUALE/I OGGETTO/I (ESEMPI)
Esna	Cura la maggior parte delle alterazioni di status	Sì	–	(cura)	Sì	No	Panacea (1 > 5), Zanne di Grifone (1 > 20), Kit di Soccorso (1 > 100)
Dispel	Cura alcune alterazioni di status	Sì	–	(Elimina magie)	No	No	Ametista Magica (1 > 5), Giada Magica (1 > 20), Lama da Sega (1 > 20)
Protect	Riduce il danno fisico ricevuto di 1/2	No	–	Protect	Sì	No	Gemma Protect (1 > 1), Guscio di Sauro (1 > 30), Anello di Titano (1 > 60)
Shell	Riduce il danno magico ricevuto di 1/2	No	–	Shell	Sì	No	Gemma Shell (1 > 1), Sistema Zeta (1 > 40), Bracciale di Rah (1 > 40)
Reflex	Respinge quasi tutte le magie lanciate su un singolo personaggio	No	–	Reflex	Sì	No	Pelle di Drago (1 > 20), Cortina Luminosa (1 > 100)
Drain	Assorbe HP dall'avversario e lo dona all'attaccante	No	–	–	No	Sì	Zanna Vampira (1 > 20)
Aura	Consente di utilizzare le Tecniche Speciali più frequentemente	No	–	Aura	Sì	No	Gemma Aura (1 > 1), Pietra dell'Ira (1 > 5)

Magie Spazio-Temporali

NOME MAGIA	EFFETTI SUL TARGET	UTILIZZABILE FUORI DALLE BATTAGLIE	ELEMENTO	ALTER. DI STATUS	PUÒ ESSERE RESPINTA	PUÒ ESSERE ASSORBITA	OTTENIBILE DA QUALE/I OGGETTO/I (ESEMPI)
Haste	La barra ATB si completa più in fretta, consentendo più turni	No	–	Haste	Sì	No	Ametista Magica (1 > 5), Scarpe Veloci (1 > 20), Amuleto di Kuzna (1 > 100)
Slow	Rallenta la vittima, la barra ATB si completa più lentamente	No	–	Slow	Sì	No	Quarzo Magico (1 > 5), Ragnatela (1 > 20)
Stop	Blocca la vittima, disabilita i comandi	No	–	Stop	Sì	No	Giada Magica (1 > 5),
Quake	Provoca un terremoto	No	Terra	–	No	Sì	Osso di Drago (1 > 20)
Antima	Attacco gravitazionale	No	–	–	Sì	No	Palla di Ferro (1 > 15), Buco Nero (1 > 30)
Double	Permette di lanciare 2 magie	No	–	Double	Sì	No	Squama di Drago (1 > 20)
Triple	Permette di lanciare 3 magie	No	–	Triple	Sì	No	Reattore (1 > 50), Anima di Samasa (1 > 60)

Magie ad Alterazione di Status

NOME MAGIA	EFFETTI SUL TARGET	UTILIZZABILE FUORI DALLE BATTAGLIE	ELEMENTO	ALTER. DI STATUS	PUÒ ESSERE RESPINTA	PUÒ ESSERE ASSORBITA	OTTENIBILE DA QUALE/I OGGETTO/I (ESEMPI)
Bio	Avvelena la vittima	No	Veleno	Veleno	Sì	Sì	Antidoto (1 > 1), Giada Magica (1 > 5), Zanna Velenosa (1 > 20)
Medusa	Pietrifica la vittima	No	–	Pietra	Sì	No	Ago Dorato (1 > 3), Piuma Cokatoris (1 > 20)
Blind	Acceca la vittima	No	–	Blind	Sì	No	Collirio (1 > 1), Antenna di Ochu (1 > 30)
Novox	Impedisce l'uso delle magie (per i personaggi anche quello di G.F. e oggetti)	No	–	Mutismo	Sì	No	Erba dell'Eco (1 > 2), Quarzo Magico (1 > 5), Mutolicina (1 > 20)
Berserk	Incrementa la forza ma impedisce l'uso dei comandi; la vittima attacca incessantemente	No	–	Berserk	Sì	No	Ametista Magica (1 > 1), Tubo di Ferro (1 > 20)
Morfeo	Impedisce l'uso dei comandi	No	–	Sonno	Sì	No	Sonnifero (1 > 20)
Caos	Impedisce l'uso dei comandi, la vittima attacca sia nemici che alleati	No	–	Caos	Sì	No	Spada Maledetta (1 > 20)
Pain	Infligge alle vittime diverse alterazioni di status	No	–	Veleno, Blind, Mutismo	Sì	No	Artiglio Malefico (1 > 20)
Zero	Riduce le difese a Zero	No	–	RES 0	No	Sì	Liquido Misterioso (1 > 10)

Magie Proibite

NOME MAGIA	EFFETTI SUL TARGET	UTILIZZABILE FUORI DALLE BATTAGLIE	ELEMENTO	ALTER. DI STATUS	PUÒ ESSERE RESPINTA	PUÒ ESSERE ASSORBITA	OTTENIBILE DA QUALE/I OGGETTO/I (ESEMPI)
Meteor	Attacco con meteoriti multiple; la vittima è determinata casualmente	No	–	–	No	Sì	Gemma Meteo (1 > 1), Scheggia Stella (1 > 5)
Ultima	Esplosione nucleare	No	–	–	No	Sì	Colpi Vibranti (5 > 1), Gemma Ultima (1 > 1), Biocristallo (1 > 3)

Altre Magie

NOME MAGIA	EFFETTI SUL TARGET	UTILIZZABILE FUORI DALLE BATTAGLIE	ELEMENTO	ALTER. DI STATUS	PUÒ ESSERE RESPINTA	PUÒ ESSERE ASSORBITA	OTTENIBILE DA QUALE/I OGGETTO/I (ESEMPI)
Levita	Fa lievitare la vittima rendendola immune agli attacchi terrestri	No	–	Levita	Sì	No	–
Scan	Analizza forze e caratteristiche della vittima	No	–	–	No	No	–
Apocalypse	???	No	–	–	No	Sì	–

* una quantità "x" di questi oggetti potrà essere elaborata in una quantità "y" di questa magia, ad esempio 1 Quarzo Magico verrà trasformato in 5 Energia.
** gli effetti indicati fra parentesi rimuovono un'alterazione di status.

Ottenere magie elaborando altre magie

MAGIE OTTENIBILI TRAMITE L'ABILITÀ ELBMAG CLASS 1 (ELABORAZIONE DI MAGIE DI MEDIO LIVELLO DA MAGIE DI BASSO LIVELLO)

N°	magia originale	produce (N°)	...risultato (magia)
5	Fire	1	Fira
5	Thunder	1	Thundara
5	Blizzard	1	Blizzara
5	Energia	1	Energira

MAGIE OTTENIBILI TRAMITE L'ABILITÀ ELBMAG CLASS 2 (ELABORAZIONE DI MAGIE DI ALTO LIVELLO DA MAGIE DI MEDIO LIVELLO)

N°	magia originale	produce (N°)	...risultato (magia)
5	Fira	1	Firaga
5	Thundara	1	Thundaga
5	Blizzara	1	Blizzaga
5	Energira	1	Energiga
10	Aero	1	Tornado
10	Double	1	Triple

Attacchi e difese elementali

In Final Fantasy VIII, ci sono 8 Elementi correlati a magie e G.F. (schermata 11). Mettendo in Junction le magie che meglio si adattano ai tuoi G.F. puoi incrementare notevolmente le statistiche di attacco e difesa della squadra. In questo modo puoi anche diventare refrattario all'azione di alcuni Attacchi Elementali (schermate 12 e 13).

SCHERMATA 11

Gli 8 elementi sono rappresentati dai G.F. che seguono e sono correlati alle magie indicate. Le magie correlate al Veleno sono le uniche in grado di causare alterazioni di status.

SCHERMATA 12

SCHERMATA 13

FUOCO	GELO	TUONO	TERRA	VELENO	VENTO	ACQUA	SACRO
Ifrid	Shiva	Quetzal	Brothers	Kharonte	Pandemon	Leviathan	Alexander
Fire, Fira, Firaga	Blizzard, Blizzara, Blizzaga	Thunder, Thundara, Thundaga	Quake	Bio	Aero, Tornado	Idro	Sancta

Junction con le magie

Effettuando Junction con magie di un personaggio ai suoi parametri determina risultati variabili a seconda del tipo di magia. Più "copie" di una determinata magia il personaggio possiede, maggiore sarà la sua influenza sui suoi parametri (schermate 14 e 15). Qui di seguito trovi i cinque migliori tipi di magia per ciascuna statistica, il numero 1 essendo quello dotato della maggiore influenza. Ricorda che puoi mettere in Junction un solo tipo di magia a ciascun parametro e non a diversi:

SCHERMATA 14

	HP	FRZ	RES	MAG	SPR
1	Ultima	Ultima	Ultima	Ultima	Ultima
2	Areiz	Meteor	Areiz	Triple	Areiz
3	Meteor	Aura	Zero	Pain	Reflex
4	Sancta	Triple	Rigene	Meteor	Energiga
5	Aura	Flare	Energiga	Sancta	Rigene, Dispel

	VEL	DST	MIR	FORT
1	Triple	Ultima	Triple	Ultima
2	Ultima	Triple	Ultima	Aura
3	Haste	Tornado	Aura	Pain
4	Stop	Meteor	Double	Ade
5	Slow	Stop	Meteor	Triple

SCHERMATA 15

Ultima è di gran lunga la magia più potente. Dato che puoi ottenerla soltanto molto in là nel gioco, ti forniamo alcune alternative:

- **HP >** Fai scorta di Energira, Energiga e Rigene a partire da subito.
- **FRZ >** Triple è assimilabile da uno dei mostri che incontri alla fine del Disco 2. Fino ad allora, elabora Tornado da Aero (la magia) o Girandola (l'oggetto), sfruttando le abilità ElbMag vitali o ElbMag class 2.
- **RES >** Energiga è facilmente ottenibile. Puoi anche elaborare Zero dal Fluido Misterioso ottenibile trasformando le carte di Gyala. Sfrutta le abilità Transcard e ElbMag ST.
- **MAG >** Prima di venire a capo di Triple e Pain puoi usare di Tornado e Quake.
- **SPR >** Reflex può essere assimilata da Wedge alla Prigione Dist-D di Galbadia. Energiga e Dispel saranno più facili da trovare in precedenza.
- **VEL >** Tra le magie legate al tempo, Haste e Slow sono le uniche ottenibili nella prima parte del gioco. In seguito, Triple si rivelerà molto preziosa.
- **DST >** Metti in Junction Haste o Slow finché non puoi assimilare Stop.
- **MIR >** Triple è di gran lunga la magia più efficace. Non sprecare Ultima su questo parametro.
- **FORT >** Sorprendentemente, Ade funziona molto bene. Può anche essere assimilata molto presto.

SCHERMATA 16

Usare le magie messe in Junction

Generalmente, le magie in Junction dovrebbero essere conservate e non utilizzate, poiché diminuendo il loro ammontare vedrai calare anche il parametro cui sono legate. Se si presenta la necessità, tuttavia, puoi utilizzare da 1 a 5 "copie" della magia in questione prima che il parametro venga influenzato negativamente. Subito dopo assicurati di rifornire il tuo stock.

SCHERMATA 17

L'opzione Auto

Sebbene effettuare il Junction manualmente rappresenti la soluzione ideale per imparare i meccanismi legati alle magie, non sempre potresti avere il tempo di farlo. In questo caso, l'opzione Auto si rivela utile: si trova nel sotto-menu Junction e farà in modo che sia il gioco a scegliere automaticamente le migliori magie disponibili sulla base di tre indicazioni prioritarie: Attacco, Magia o Difesa (schermate 16, 17 e 18). Secondo la tua scelta, le statistiche verranno incrementate il più possibile. I parametri della colonna 1 goderanno della più alta priorità, mentre quelli della colonna 9 saranno tenuti nella minore considerazione.

SCHERMATA 18

	1	2	3	4	5	6	7	8	9
Att	Frz	Vel	Dst	Mir	Fort	HP	Res	Mag	Spr
Mag	Mag	Vel	HP	Frz	Res	Spr	Dst	Mir	Fort
Dif	HP	Res	Spr	Dst	Frz	Mag	Vel	Mir	Fort

INTRODUZIONE
PERSONAGGI
COME GIOCARE
SOLUZIONE
JUNCTION
MOSTRI
OGGETTI
CARTE
SEGRETI
INDICE

Galleria dei Mostri

Nel corso della loro avventura, Squall e i suoi amici viaggeranno in diverse regioni, che sono dimora di una grande varietà di creature ostili. Squall incontrerà avversari dalla forma umanoide o meccanica e dalla natura esotica. Alcuni sono più temibili di altri, ma tutti quanti faranno del loro meglio per fermare l'avanzata del suo gruppo.

Sebbene qualche volta una frettolosa ritirata sarà d'obbligo, ti renderai conto che si tratterà di casi isolati. Alcuni eventi particolari potrebbero non lasciare spazio alla battaglia e potresti persino incontrare avversari apparentemente imbattibili. In ogni caso, i combattimenti si riveleranno un'esperienza preziosa. Puoi assimilare magie e ottenere oggetti dai mostri, affinare le tue abilità in battaglia e scoprire quale tipo di attacco funziona meglio nelle specifiche situazioni. Inoltre, i combattimenti rappresentano l'unica possibilità di far salire il livello d'esperienza dei tuoi personaggi e dei tuoi G.F. e, nel solo caso dei G.F., di guadagnare punti di abilità. Questi punti (chiamati AP) consentono loro di imparare nuove tecniche, come spiegato nel capitolo "Junction". Non preoccuparti se alcune battaglie non si concludono con l'accredito di punti d'esperienza (EXP) o AP: è un'indicazione del fatto che hai appena sconfitto un Boss!

I tuoi personaggi e i tuoi G.F. non sono però gli unici a sviluppare una forza invidiabile durante l'avventura. Quando visiterai aree già note molto avanti nel gioco, noterai che i mostri locali hanno anch'essi incrementato il loro livello. Avranno maggiore HP, attacchi più decisi e, forse, magie superiori. In questo modo, anche se alcuni mostri iniziali saranno semplici da sconfiggere, molti avversari resteranno ostici per l'intero gioco. I mostri di "basso livello" in questa guida sono di livello 1-19; quelli di "medio livello" sono di rango 20-29; quelli che superano il 30 sono considerati di "alto livello".

Alcuni scontri sono predeterminati e altri sono casuali. In linea generale, troverai un particolare tipo di mostri in una determinata area. Le tavole segnalano i nemici nell'ordine approssimativo con cui li incontrerai. Anche se le informazioni che seguono possono darti una buona idea di cosa aspettarti e dove, non sono comunque esaustive. Questo è, alla fine dei conti, un gioco d'esplorazione e non vogliamo certo rovinarti il divertimento.

consiglio

Carte dei Mostri

I mostri talvolta lasciano delle carte quando li sconfiggi. In più, anche qualcuno degli scontri predeterminati ti fanno ottenere carte, alcune delle quali rare. Tuttavia, in questo modo potrai costruire soltanto una collezione elementare: se possiedi l'abilità Carta e vuoi provare ad ampliare la raccolta senza sfidare gli altri giocatori, affronta i mostri nel loro habitat. Prova ad addormentare l'avversario con la magia Morfeo e usa il comando Carta: con un po' di fortuna, il mostro si trasformerà nella carta ad esso dedicata (vedi il capitolo "Carte").

consiglio

Oggetti specifici

Ai livelli più avanzati potresti avere bisogno di un oggetto specifico, magari per modificare le tue armi. Cerca il nemico che possiede l'oggetto desiderato ed effettua uno scan su di lui. Se il mostro è passato di livello potrebbe non avere più quel particolare tipo di oggetto. In questo caso fai Junction tra uno dei tuoi personaggi e il comando "LV Down", quindi usalo contro il mostro. Questo aumenta le possibilità che l'avversario possieda l'oggetto cercato; ovviamente, puoi anche tentare con "LV Up"; ricorda soltanto che diventerà proporzionalmente più difficile sconfiggere l'avversario.

Come leggere le tabelle

NOME	Nome del mostro
AREA	L'area in cui si trova il mostro.
ESEMPI HP (LV | HP)	Dà un'indicazione del livello di forza del mostro. I dati sono puramente indicativi poiché l'HP assegnato è variabile.
ATTACCHI ELEMENTALI	Indica quali attacchi elementali sono più efficaci contro il nemico e quali sono invece inutili. Alcuni mostri sembrano privi di punti deboli in tal senso. Ciascun gruppo di tabelle è seguito da una breve descrizione del mostro.

Il simbolo AP+ indica che dopo aver combattuto il mostro con successo i tuoi G.F. otterranno un discreto numero di punti AP (generalmente 10-20); AP++ indica invece un incremento considerevole di punti AP (21+).

BOSS (possiede G.F.) Indica che si tratta di uno scontro predeterminato. Se puoi assimilare un G.F. dall'avversario, l'indicazione "possiede G.F." lo segnala. Il nome del G.F. è scritto in grassetto all'interno della tabella.

BOSS, G.F. Indica che si tratta di uno scontro predeterminato con un G.F. Se riesci a batterlo, esso sarà a disposizione della tua squadra da quel momento in avanti. Non tutti i G.F. possono però essere messi in Junction. Alcuni decideranno di apparire casualmente (vedi capitolo "Junction"). Inoltre, l'HP dei tuoi G.F. in Junction sarà differente da quello che avevano come mostri.

MAGIE E OGGETTI OTTENIBILI:

MAGIE DA ASSIMILARE	Ogni avversario che incontri disporrà almeno di un tipo di magia che i tuoi personaggi possono ottenere utilizzando il comando Assimila. A livelli medio-alti, i mostri potrebbero avere magie addizionali o di potenza superiore.
OGGETTI LASCIATI CADERE	I mostri lasceranno cadere casualmente uno o più oggetti quando li batterai nello scontro. A livelli medio-alti, i mostri potrebbero avere magie addizionali o di potenza superiore.
OGGETTI DA RUBARE	Utilizzando l'abilità Ruba, il tuo personaggio proverà a rubare un oggetto o più oggetti di un tipo mentre attacca il nemico. Non si tratta necessariamente dello stesso genere di oggetti che il mostro lascerebbe cadere. N.B.: Gli oggetti più facilmente ottenibili sono citati per primi, mentre quelli più difficili da avere sono menzionati in fondo alla lista.

NOME
Lesmathor

AREA
- Balamb > Pianura Alcauld
- Trabia > Distesa di Bicket

ATTACCHI ELEMENTALI
Più utili: Gelo / Vento
Meno utili: Terra / –

Descrizione:
Questi fastidiosi insetti blu sono tra i primi mostri che incontrerai. Svolazzano per l'Isola di Balamb e utilizzano attacchi velenosi basati sulla magia Berserk. Sebbene sia facile sbarazzarsi di loro con semplici attacchi fisici, faresti bene a preparare dosi sufficienti di oggetti curativi come Antidoti e Panacee.

ESEMPI HP

LV	HP
1	114
30	410
60	1070
100	2510

MAGIE E OGGETTI OTTENIBILI:

LIVELLI	MAGIE DA ASSIMILARE	OGGETTI LASCIATI CADERE	OGGETTI DA RUBARE
1-19	Fire, Scan	Quarzo Magico	Quarzo Magico
20-29	Fira, Scan	Quarzo Magico, Ametista Magica	Ametista Magica
30-100	Firaga, Scan	Giada Magica	Giada Magica

NOME
Glacial Eye

AREA
- Balamb > Pianura Arkland
- Esthar City

ATTACCHI ELEMENTALI
Più utili: Fuoco / –
Meno utili: Gelo / Terra

Descrizione:
Un mostro volante capace di neutralizzare – e utilizzare a sua volta – attacchi basati sull'elemento Gelo. È debole contro il fuoco. Quando sta per morire un Glacial Eye cerca di sottrarre HP ai suoi nemici; tende anche a pietrificarli. Si tratta di un mostro utile per accumulare magie energetiche.

ESEMPI HP

LV	HP
1	205
30	575
60	1400
100	3200

MAGIE E OGGETTI OTTENIBILI:

LIVELLI	MAGIE DA ASSIMILARE	OGGETTI LASCIATI CADERE	OGGETTI DA RUBARE
1-19	Blizzard, Energia, Scan	Quarzo Magico, Zanna Vampira, Vento Antartico	Zanna Vampira, Vento Antartico
20-29	Blizzara, Energira, Scan	Zanna Vampira, Vento Artico, Vento Antartico	Zanna Vampira, Vento Artico
30-100	Blizzaga, Energiga, Scan	Zanna Vampira, Vento Artico	Zanna Vampira, Vento Artico

NOME
Kedachiku

AREA
- Balamb > Pianura Arkland
- Esthar > Bosco Grandidieri

ATTACCHI ELEMENTALI
Più utili: Gelo / Fuoco
Meno utili: Terra / –

Descrizione:
Questa grottesca larva non è molto forte, ma ama inglobare i suoi avversari in un'appiccicosa ragnatela dagli effetti variabili. A seconda del livello, i membri della squadra potrebbe venire rallentati (Livelli 20-29) oppure completamente arrestati (Livello 30+). Queste larve tendono anche a utilizzare la magia Berserk.

ESEMPI HP

LV	HP
1	172
30	1060
60	3040
100	7360

MAGIE E OGGETTI OTTENIBILI:

LIVELLI	MAGIE DA ASSIMILARE	OGGETTI LASCIATI CADERE	OGGETTI DA RUBARE
1-19	Tuono, Energia	Ragnatela, Quarzo Magico	Ragnatela
20-29	Thundara, Energira, Slow	Ragnatela, Ametista Magica	Ragnatela
30-100	Thundaga, Energiga, Slow, Stop	Ragnatela, Giada Magica	Ragnatela

NOME
Focaral (finto)

AREA
- Galbadia > Deserto Dingo
- vicino alla costa

ATTACCHI ELEMENTALI
Più utili: Terra / Tuono
Meno utili: Acqua / Fuoco

Descrizione:
Questo arcigno pesce rosso appare spesso in gruppi di tre. È una versione più piccola del Focaral, ed è sommerso dalla sabbia all'inizio della battaglia, con la sola pinna in superficie. Dopo aver ricevuto alcuni colpi riemerge e non è più debole contro gli attacchi magici terrestri. Il Tuono, comunque, rimane efficace contro questa bestia.

ESEMPI HP

LV	HP
1	215
30	1325
60	3800
100	9200

MAGIE E OGGETTI OTTENIBILI:

LIVELLI	MAGIE DA ASSIMILARE	OGGETTI LASCIATI CADERE	OGGETTI DA RUBARE
1-19	Blizzard, Morfeo, Scan	Pinna di Pesce	Pinna di Pesce
20-29	Blizzara, Morfeo, Scan	Pinna di Pesce, Idrocristallo	Pinna di Pesce
30-100	Blizzaga, Scan, Idro	Pinna di Pesce, Idrocristallo	Pinna di Pesce

mostri

NOME
Archeosaurus

AREA
- Garden di Balamb > Centro di Addestramento
- Balamb > Pianura Arkland

ATTACCHI ELEMENTALI
Più utili: Gelo / –
Meno utili: Veleno / –

Descrizione:
Questo tremendo dinosauro possiede una forza e un vigore incredibili. Si tratta senza dubbio del mostro più terribile dell'intera area di Balamb. Non cercare di affrontarlo prima che la tua squadra sia abbastanza forte da sopravvivere allo scontro. Attacchi basati sul Gelo e il comando Sentenza sono particolarmente efficaci contro di lui. Prova anche a metterlo a dormire con Morfeo: otterrai un avversario più malleabile; anche Blind potrebbe rivelarsi utile.

ESEMPI HP

LV	HP
1	10363
30	23500
60	42400
100	76000

MAGIE E OGGETTI OTTENIBILI:

LIVELLI	MAGIE DA ASSIMILARE	OGGETTI LASCIATI CADERE	OGGETTI DA RUBARE
1-19	Fire, Thunder	Osso di Drago, Quarzo Magico, Ametista Magica	Osso di Drago
20-29	Fira, Thundara	Osso di Drago, Zanne di Grifone	Osso di Drago
30-100	Firaga, Thundaga, Quake	Osso di Drago, Scheggia Stella	Osso di Drago

NOME
Red Bat

- Balamb > Caverna di Fuoco
- Deling City > Fognature

ATTACCHI ELEMENTALI
Più utili: Vento / –
Meno utili: Terra / –

Descrizione:
Un pipistrello che apprezza i luoghi umidi, ma non certo arduo da superare. Stai comunque attento ai suoi assalti: i Red Bat sono specializzati nel succhiare HP dalle loro vittime e utilizzano onde soniche per confonderle (Caos) o metterle a dormire (Sonno). Puoi creare danni maggiori utilizzando attacchi basati sull'elemento Vento.

ESEMPI HP

LV	HP
1	23
30	245
60	740
100	1820

MAGIE E OGGETTI OTTENIBILI:

LIVELLI	MAGIE DA ASSIMILARE	OGGETTI LASCIATI CADERE	OGGETTI DA RUBARE
1-19	Thunder, Scan	Quarzo Magico, Zanna Vampira	Zanna Vampira
20-29	Thundara, Scan, Drain	Ametista Magica, Zanna Vampira	Zanna Vampira
30-100	Thundaga, Scan, Drain	Giada Magica, Zanna Vampira	Zanna Vampira

NOME
Piros

AREA
- Balamb > Caverna di Fuoco
- Isola Ric. Sottomarina > Laboratorio, Area Lavori

ATTACCHI ELEMENTALI
Più utili: Gelo / Vento
Meno utili: Fuoco / Terra

Descrizione:
Un mostro infuocato fluttuante che si gonfia durante il combattimento a livelli superiori al 20. Quando ha raggiunto il doppio della sua misura originale, esplode come una bomba in un attacco suicida che ha buone probabilità di eliminare uno dei membri del tuo gruppo. Prova a sconfiggerlo prima che possa fare riscorso a questa tecnica..

ESEMPI HP

LV	HP
1	288
30	880
60	2200
100	5080

MAGIE E OGGETTI OTTENIBILI:

LIVELLI	MAGIE DA ASSIMILARE	OGGETTI LASCIATI CADERE	OGGETTI DA RUBARE
1-19	Fire	Quarzo Magico, Scheggia Piros	Scheggia Piros
20-29	Fire, Fira	Scheggia Piros, Ametista Magica	Scheggia Piros
30-100	Fire, Fira, Firaga, Zero	Scheggia Piros	Scheggia Piros, Anima di Piros

NOME
Buel

AREA
- Balamb > Caverna di Fuoco
- Rovine di Centra
- Garden di Balamb > Livello MD

ATTACCHI ELEMENTALI
Più utili: Vento / Sacro
Meno utili: Terra / –

Descrizione:
I Buel sono refrattari alla magia, ma soffrono molto gli attacchi fisici. Dal Livello 20 in su possono utilizzare la magia Ade. In ogni caso, sono nemici relativamente deboli e particolarmente utili per accumulare magie di Fuoco, Vento e Gelo.

ESEMPI HP

LV	HP
1	43
30	265
60	760
100	1840

MAGIE E OGGETTI OTTENIBILI:

LIVELLI	MAGIE DA ASSIMILARE	OGGETTI LASCIATI CADERE	OGGETTI DA RUBARE
1-19	Fire, Thunder, Blizzard	Quarzo Magico	Quarzo Magico
20-29	Fira, Thundara, Blizzara	Ametista Magica	Ametista Magica, Corona Ossidata
30-100	Firaga, Blizzaga, Thundaga	Giada Magica	Giada Magica, Corona Ossidata

NOME
Ifrid

BOSS, G.F.

AP+

AREA
• Balamb > Caverna di Fuoco

ATTACCHI ELEMENTALI
Più utili: Gelo / –
Meno utili: Fuoco / –

Descrizione:
Il tuo primo Boss. Sconfiggi Ifrid nel lasso di tempo stabilito e potrai portarlo con te in forma di G.F., oltre a superare il tuo esame pratico SeeD. Ifrid non è fortissimo e soffre molto gli attacchi a base di Gelo. Se riesci a curare i tuoi personaggi con tempismo, non dovresti avere problemi a superarlo.

ESEMPI HP

LV	HP
6	1068

MAGIE E OGGETTI OTTENIBILI:

LIVELLI	MAGIE DA ASSIMILARE	OGGETTI LASCIATI CADERE	OGGETTI DA RUBARE
6	Fire, Energia, Scan	Rivitalizzatore G	–

NOME
Soldato G

AREA
• Dollet > Sentiero Montagna
• Galbadia > Base Missilistica

ATTACCHI ELEMENTALI
Più utili: Veleno / –
Meno utili: – / –

Descrizione:
Incontrerai parecchi nemici di questo tipo durante la missione a Dollet, il tuo primo incarico SeeD. I Galbadiani sono soldati coraggiosi, ma poco pericolosi per un buon SeeD. Utilizza questi brevi scontri per accumulare magie energetiche e elementali.

ESEMPI HP

LV	HP
1	45
30	415
60	1240
100	3040

MAGIE E OGGETTI OTTENIBILI:

LIVELLI	MAGIE DA ASSIMILARE	OGGETTI LASCIATI CADERE	OGGETTI DA RUBARE
1-19	Fire, Thunder, Blizzard, Energia	Pozione, Colpi Normali, Coda di Fenice	Pozione, Coda di Fenice
20-29	Fira, Thundara, Blizzara, Energira	Pozione, Coda di Fenice	Pozione, Coda di Fenice, Granpozione
30-100	Firaga, Thundaga, Blizzaga, Energiga	Pozione, Coda di Fenice	Granpozione, Coda di Fenice

NOME
Soldato Scelto

AREA
• Dollet > Sentiero Montagna
• Galbadia > Prigione Dist-D

ATTACCHI ELEMENTALI
Più utili: Veleno / –
Meno utili: – / –

Descrizione:
Più resistenti dei soldati semplici, questi ufficiali dell'armata Galbadiana usano le magie Aura e Zero (quando sono accompagnati da GIM52A). Usa subito Novox oppure eliminali in fretta prima che possano fare riscorso alle loro potenti doti magiche.

ESEMPI HP

LV	HP
1	148
30	740
60	2060
100	4940

MAGIE E OGGETTI OTTENIBILI:

LIVELLI	MAGIE DA ASSIMILARE	OGGETTI LASCIATI CADERE	OGGETTI DA RUBARE
1-19	Fire, Thunder, Blizzard, Scan	Pozione, Coda di Fenice, Colpi di Piombo, Cottage	Tenda, Cottage
20-29	Fira, Thundara, Blizzara, Scan	Pozione, Coda di Fenice, Granpozione, Cottage	Tenda, Cottage
30-100	Firaga, Thundaga, Blizzaga, Dispel	Pozione, Granpozione, Cottage	Cottage

NOME
Geezard

AREA
• Dollet > Sentiero Montagna, Pianura Jespelidis
• Galbadia > Altopiano Monterosa

ATTACCHI ELEMENTALI
Più utili: – / –
Meno utili: – / –

Una lucertola che non dovrebbe destare troppe preoccupazioni. Ciononostante, il suo doloroso morso e il suo "Alito Fetido" che rallenta i personaggi possono essere fastidiosi. I Geezard sono utili per accumulare magie di livello basso-medio nelle prime ore di gioco.

ESEMPI HP

LV	HP
1	43
30	265
60	760
100	1840

MAGIE E OGGETTI OTTENIBILI:

LIVELLI	MAGIE DA ASSIMILARE	OGGETTI LASCIATI CADERE	OGGETTI DA RUBARE
1-19	Thunder, Energia	Rivitalizzatore G, Viti, Acqua Torbida	Viti
20-29	Thunder, Energia, Energira	Viti, Ametista Magica, Acqua Torbida	Viti
30-100	Thunder, Energia, Energira	Viti, Giada Magica, Acqua Torbida	Viti

NOME
Anacondaur

AREA
- Dollet > Sentiero Montagna, Altopiano Jespellidis
- Timber > Bosco di Rosfall

ATTACCHI ELEMENTALI
Più utili: Gelo / –
Meno utili: Veleno / Fuoco

Descrizione:
Un pericoloso mostro-rettile che utilizza veleno e strette mortali contro le sue vittime. Cerca di sconfiggerlo in fretta, se non possiedi Antidoti. Fortunatamente, l'Anacondar è molto debole contro gli attacchi a base di Gelo; usando Morfeo puoi avere uno scontro ancora meno problematico.

ESEMPI HP

LV	HP
1	842
30	3800
60	10400
100	24800

MAGIE E OGGETTI OTTENIBILI:

LIVELLI	MAGIE DA ASSIMILARE	OGGETTI LASCIATI CADERE	OGGETTI DA RUBARE
1-19	Fire, Energia	Quarzo Magico, Zanna Velenosa, Pelle di Drago	Zanna Velenosa
20-29	Fira, Energira	Zanna Velenosa, Pelle di Drago	Zanna Velenosa
30-100	Firaga, Energiga, Bio	Pelle di Drago, Scheggia Stella	Zanna Velenosa

NOME
Biggs (1° volta)

BOSS

AREA
- Dollet > Torre Trasmissione

ATTACCHI ELEMENTALI
Più utili: Gelo / Vento
Meno utili: Terra / –

Descrizione:
Pur non essendo un tipo scontroso, Biggs fa comunque parte dell'armata di invasori Galbadiani. Replicherà a ogni attacco fisico o magico e ai tentativi di assimilare le sue magie. Se lo batti, o se trascorre un certo lasso di tempo, Wedge accorrerà per salvarlo. Nell'ultimo caso, l'HP di Biggs verrà completamente ripristinato prima del proseguimento della battaglia. Perciò, potrebbe convenirti non attaccarlo e limitarti ad assimilare le sue magie finché non compare Wedge.

ESEMPI HP

LV	HP
1	467
10	705

MAGIE E OGGETTI OTTENIBILI:

LIVELLI	MAGIE DA ASSIMILARE	OGGETTI LASCIATI CADERE	OGGETTI DA RUBARE
1-10	Fire, Thunder, Blizzard, Esna	Elisir	–

NOME
Wedge (1° volta)

BOSS

AREA
- Dollet > Torre Trasmissione

ATTACCHI ELEMENTALI
Più utili: – / –
Meno utili: – / –

Descrizione:
È un soldato Galbadiano d'istanza alla Torre di Comunicazione di Dollet. Se sconfiggi, o se trascorre un certo lasso di tempo, Wedge accorrerà in soccorso del suo compagno. Non appena elimini uno qualunque dei due, Herbia fa la sua comparsa e il combattimento prosegue con un nuovo avversario.

ESEMPI HP

LV	HP
1	416
10	640

MAGIE E OGGETTI OTTENIBILI:

LIVELLI	MAGIE DA ASSIMILARE	OGGETTI LASCIATI CADERE	OGGETTI DA RUBARE
1-10	Fire, Thunder, Blizzard, Energia	Cottage	–

NOME
Herbia

BOSS, possiede G.F.

AP+

AREA
- Dollet > Torre Trasmissione

ATTACCHI ELEMENTALI
Più utili: – / –
Meno utili: Terra / Veleno

Descrizione:
Disturbato nel suo pisolino sulla Torre di Comunicazione, Herbia piomba sulla tua squadra e attacca tutti con il suo alito mortale. Ricorda di curare i tuoi personaggi e magari lasciane uno sulla soglia della sconfitta così da poter sfruttare le sue tecniche speciali.
Ma la cosa più importante è assimilare il G.F. Siren da questo mostro!

ESEMPI HP

LV	HP
1	1563
10	3300
11	3523

MAGIE E OGGETTI OTTENIBILI:

LIVELLI	MAGIE DA ASSIMILARE	OGGETTI LASCIATI CADERE	OGGETTI DA RUBARE
1-11	Thunder, Energia, Double, Siren	Rivitalizzatore G	–

NOME
X-ATM092

AREA
• Dollet > Torre Trasmissione

ATTACCHI ELEMENTALI
Più utili: Tuono / –
Meno utili: Veleno / –

BOSS

Descrizione:
Un bell'osso duro. Questa macchina aracnoide, altresì nota come Vedova Nera, è in grado di auto-ripararsi più volte quando il suo HP scende. Poiché è in grado di farlo solo un numero limitato di volte, teoricamente si può sconfiggere. Tuttavia, dato che questa fase è a tempo, non è per niente facile. La Vedova Nera inseguirà la tua squadra giù fino a Dollet mentre scappi via.

ESEMPI HP

LV	HP
1	5072
10	5770

MAGIE E OGGETTI OTTENIBILI:

LIVELLI	MAGIE DA ASSIMILARE	OGGETTI LASCIATI CADERE	OGGETTI DA RUBARE
1-10	Fire, Blizzard, Energia, Protect	–	–

NOME
Grat

AREA
• Garden di Balamb > Centro di Addestramento

ATTACCHI ELEMENTALI
Più utili: Fuoco / Gelo
Meno utili: – / –

Descrizione:
Questo fragile mostro cresce nel Centro di Addestramento del Garden di Balamb. Cerca sempre di avvelenare i suoi avversari, addormentarli e sottrarre loro punti HP. Assimila la sua magia Morfeo e dirigila direttamente contro il mostro, mentre un altro membro del gruppo ne accumula qualche unità. I Grat non sono comunque molto pericolosi.

ESEMPI HP

LV	HP
1	209
30	875
60	2360
100	5600

MAGIE E OGGETTI OTTENIBILI:

LIVELLI	MAGIE DA ASSIMILARE	OGGETTI LASCIATI CADERE	OGGETTI DA RUBARE
1-19	Morfeo, Novox	Sonnifero, Mutolicina, Polvere Velenosa	Mutolicina
20-29	Morfeo, Novox, Berserk	Sonnifero, Mutolicina, Polvere Velenosa	Mutolicina
30-100	Morfeo, Novox, Berserk, Caos	Sonnifero, Mutolicina, Polvere Velenosa	Mutolicina

NOME
Granaldh

AREA
• Garden di Balamb > Centro di Addestramento
• Castello di Artemisia

ATTACCHI ELEMENTALI
Più utili: Vento / –
Meno utili: Terra / –

BOSS

Descrizione:
Quando è accompagnato da almeno un Rarth (vedi sotto), questo mostro preistorico lancerà uno dei suoi due attacchi speciali, utilizzando il Rarth come missile o come mazza. Anche se è piuttosto forte, Granaldh ha scarse difese contro gli attacchi a base di Vento. Ma non provare nemmeno a utilizzare l'elemento Terra contro di lui.

ESEMPI HP

LV	HP
1	205
30	575
60	1400
100	203200

MAGIE E OGGETTI OTTENIBILI:

LIVELLI	MAGIE DA ASSIMILARE	OGGETTI LASCIATI CADERE	OGGETTI DA RUBARE
1-19	Morfeo, Blind, Shell	Giada Magica	Giada Magica
20-29	Morfeo, Blind, Shell	Giada Magica	Giada Magica
30-100	Morfeo, Caos, Shell, Pain	Giada Magica	Giada Magica

NOME
Rarth

AREA
• Garden di Balamb > Centro di Addestramento
Castello di Artemisia

ATTACCHI ELEMENTALI
Più utili: – / –
Meno utili: – / –

BOSS

Descrizione:
Protetto dalla sua naturale, pesante armatura, un Rarth può causare parecchi fastidi quando viene lanciato o fatto oscillare da un Granaldh. Armati con la magia Protect e prova a sconfiggere Granaldh il prima possibile. Al Centro di Addestramento nessuno dei due nemici supererà il livello 11.

ESEMPI HP

LV	HP
1	111
30	925
60	2740
100	6700

MAGIE E OGGETTI OTTENIBILI:

LIVELLI	MAGIE DA ASSIMILARE	OGGETTI LASCIATI CADERE	OGGETTI DA RUBARE
1-19	Fire, Thunder, Protect	Giada Magica	Giada Magica
20-29	Fira, Thundara, Protect	Giada Magica	Giada Magica
30-100	Firaga, Thundaga, Protect	Giada Magica	Giada Magica

NOME
Diablos

BOSS, G.F.

AREA
- Appare quando usi la Lampada Magica donata da Cid.

ATTACCHI ELEMENTALI
Più utili: Vento / –
Meno utili: Terra / –

Descrizione:
Avversario estremamente valido, Diablos è ostico anche se attaccato con l'elemento Vento che di certo non gradisce. Se qualcuno dei personaggi si ritrova con un HP molto basso, fai in modo che assimili e usi subito la magia Antima contro Diablos (senza accumularla); così, almeno, dovresti avere una bella sorpresa. In ogni caso, non è ravvisabile utilizzare la Lampada Magica prima che i tuoi personaggi abbiano superato il Livello 30.

ESEMPI HP

LV	HP
1	1600
30	24800
60	48800
100	80800

MAGIE E OGGETTI OTTENIBILI:

LIVELLI	MAGIE DA ASSIMILARE	OGGETTI LASCIATI CADERE	OGGETTI DA RUBARE
1-19	Energia, Antima	Rivitalizzatore G	–
20-29	Energia, Antima	Rivitalizzatore G	–
30-100	Energiga, Antima, Sancta	Med dell'Eroe	–

NOME
FungOngo

AREA
- Bosco di Timber (con Laguna)
- Dollet > Pianura Jespelidis

ATTACCHI ELEMENTALI
Più utili: – / –
Meno utili: – / –

Descrizione:
Un agile fungo velenoso dall'HP scarso, ma dalle forti potenzialità magiche. Usa Protect per ripararti dal suo attacco laser e assicurati di eliminarlo per primo quando è parte di un gruppo con mostri diversi.

ESEMPI HP

LV	HP
1	303
30	525
60	1020
100	2100

MAGIE E OGGETTI OTTENIBILI:

LIVELLI	MAGIE DA ASSIMILARE	OGGETTI LASCIATI CADERE	OGGETTI DA RUBARE
1-19	Morfeo, Scan	Quarzo Magico, Sonnifero	Sonnifero
20-29	Morfeo, Scan, Novox	Ametista Magica, Sonnifero	Sonnifero
30-100	Morfeo, Scan, Novox, Caos	Giada Magica, Sonnifero	Sonnifero

NOME
Presidente Deling

BOSS

AREA
- Timber > Treno del Presidente

ATTACCHI ELEMENTALI
Più utili: – / –
Meno utili: – / –

Descrizione:
È in realtà un sosia del Presidente di Galbadia, Deling, privo di capacità interessanti. Dopo averlo sconfitto lo vedrai trasformarsi in Namtal Utoku. Potrebbe convenirti sfruttare questo scontro per accumulare Energia in vista della battaglia che segue.

ESEMPI HP

LV	HP
1	52
10	610
12	778

MAGIE E OGGETTI OTTENIBILI:

LIVELLI	MAGIE DA ASSIMILARE	OGGETTI LASCIATI CADERE	OGGETTI DA RUBARE
1-12	Energia	–	–

NOME
Namtal Utoku

BOSS

AREA
- Timber > Treno del Presidente

ATTACCHI ELEMENTALI
Più utili: Sacro / Fuoco
Meno utili: Veleno / –

Descrizione:
Il vero aspetto del sosia del Presidente Deling. I suoi attacchi provocano, tra gli altri effetti, cecità e lentezza; assimila la magia Esna e usala subito sul personaggio colpito. Per ucciderlo immediatamente, usa contro di lui la magia Reiz o un oggetto di recupero status (Coda di Fenice).

ESEMPI HP

LV	HP
1	350
10	3050
12	3650

MAGIE E OGGETTI OTTENIBILI:

LIVELLI	MAGIE DA ASSIMILARE	OGGETTI LASCIATI CADERE	OGGETTI DA RUBARE
1-12	Esna, Double, Berserk, Zombie	Polvere Zombie	Coda di Fenice

Trusthevis

AREA
- Timber > Lago Ober, Pianura Lanker
- Galbadia > Grande Pianura

ATTACCHI ELEMENTALI
Più utili: Vento / –
Meno utili: Terra / –

Descrizione:
Questo enorme volatile a quattro ali vive nell'area di Galbadia e utilizza attacchi basati sul Tuono quando il suo HP è basso. Fatto curioso per un mostro volante, Trusthevis è debole contro gli attacchi a base Vento. Tuttavia, usando questo elemento contro dei Trusthevis di medio e alto livello li vedrete neutralizzati o addirittura assorbiti (con conseguente incremento di punti HP).

ESEMPI HP

LV	HP
1	310
30	1050
60	2700
100	6300

MAGIE E OGGETTI OTTENIBILI:

LIVELLI	MAGIE DA ASSIMILARE	OGGETTI LASCIATI CADERE	OGGETTI DA RUBARE
1-19	Blizzard, Scan, Levita	Piuma del Vento, Quarzo Magico, Girandola	Piuma del Vento, Girandola
20-29	Blizzara, Aero, Scan, Levita	Piuma del Vento, Girandola	Piuma del Vento, Girandola
30-100	Blizzaga, Aero, Tornado, Levita	Piuma del Vento, Girandola	Girandola

NOME
Cokatoris

AREA
- Timber > Bosco di Rosfall, Lago Ober
- Esthar > Bosco Grandidier

ATTACCHI ELEMENTALI
Più utili: Vento / –
Meno utili: Tuono / Veleno

Descrizione:
Un malvagio uccello terrestre che è solito attaccare l'intera squadra con il Tuono e tende a pietrificare il nemico lentamente o con effetto immediato. Assicurati di avere con te oggetti o magie che incrementano l'HP oltre a medicine che curano l'alterazione di status prima di esplorare l'habitat di questo mostro..

ESEMPI HP

LV	HP
1	1007
30	1525
60	2680
100	5200

MAGIE E OGGETTI OTTENIBILI:

LIVELLI	MAGIE DA ASSIMILARE	OGGETTI LASCIATI CADERE	OGGETTI DA RUBARE
1-19	Thunder	Scheggia Corallo, Piuma Cokatoris	Piuma Cokatoris
20-29	Thundara, Medusa	Piuma Cokatoris, Scheggia Corallo, Dinamo	Piuma Cokatoris
30-100	Thundara, Medusa	Piuma Cokatoris, Dinamo	Piuma Cokatoris

NOME
Wendigo

AREA
- Timber > Bosco di Rosfall
- Galbadia > Base Missilistica, Altopiano Monterosa

ATTACCHI ELEMENTALI
Più utili: – / –
Meno utili: – / –

Descrizione:
Un voluminoso mostro con attacchi fisici veloci e temibili. Usa Protect per diminuire il livello di danno che può infliggere. Puoi assimilare questa magia dai Wendigo di Livello 20 o superiore. Le alterazioni di status funzionano bene contro questo grosso avversario.

ESEMPI HP

LV	HP
1	1026
30	2875
60	7000
100	16000

MAGIE E OGGETTI OTTENIBILI:

LIVELLI	MAGIE DA ASSIMILARE	OGGETTI LASCIATI CADERE	OGGETTI DA RUBARE
1-19	Berserk	Palla di Ferro, Tubo di Ferro	Tubo di Ferro
20-29	Berserk, Protect	Palla di Ferro, Tubo di Ferro, Lista della Forza	Tubo di Ferro, Lista della Forza
30-100	Berserk, Protect	Palla di Ferro, Lista della Forza, Buco Nero	Lista della Forza, Tubo di Ferro

NOME
Ochu

AREA
- Timber > Bosco di Rosfall
- Esthar > Isola più vicino al Paradiso

ATTACCHI ELEMENTALI
Più utili: Fuoco / Gelo
Meno utili: Terra / –

Descrizione:
Una pianta carnivora semovente specializzata nell'avvelenamento (dal medio livello in su) e nel rallentamento degli avversari. Quando subisce attacchi magici, Ochu risponde assimilando le magie di chi la ha attaccata. Gli elementi Fuoco e Gelo sono i più utili contro queste enormi piante.

ESEMPI HP

LV	HP
1	152
30	6750
60	18000
100	40000

MAGIE E OGGETTI OTTENIBILI:

LIVELLI	MAGIE DA ASSIMILARE	OGGETTI LASCIATI CADERE	OGGETTI DA RUBARE
1-19	Novox, Blind	Ametista Magica, Antenna di Ochu	Antenna di Ochu
20-29	Novox, Blind, Caos	Antenna di Ochu, Ametista Magica	Antenna di Ochu
30-100	Novox, Blind, Caos, Pain	Antenna di Ochu, Giada Magica, Bracciale di Aya	Antenna di Ochu

NOME
Grendell

AREA
- Timber > Bosco di Rosfall
- Isola Ric. Sottomarina > Area Lavori

ATTACCHI ELEMENTALI
Più utili: Terra / Sacro
Meno utili: – / –

Descrizione:
Un lontano parente del drago che si aggira per i boschi e utilizza attacchi piuttosto forti. Puoi ridurre i danni usando Protect e Shell sui tuoi personaggi. Colpisci Grendell con Morfeo e Stop (magari metti in Junction Morfeo con ST-Att) e non dimenticare di recuperare da lui qualche utile magia.

ESEMPI HP

LV	HP
1	2131
30	7250
60	15200
100	30000

MAGIE E OGGETTI OTTENIBILI:

LIVELLI	MAGIE DA ASSIMILARE	OGGETTI LASCIATI CADERE	OGGETTI DA RUBARE
1-19	Fire, Blizzard, Double	Zanne di Grifone, Squama di Drago, Pelle di Drago	Squama di Drago
20-29	Fira, Blizzara, Double	Squama di Drago, Zanne di Grifone, Pietra dell'Ira	Squama di Drago
30-100	Firaga, Blizzaga, Double	Squama di Drago, Pietra dell'Ira	Squama di Drago, Lista dei Poteri

NOME
Vysage

AREA
- Timber > Colline Yenandu
- Esthar > Lago Salato

ATTACCHI ELEMENTALI
Più utili: Sacro / –
Meno utili: – / –

Descrizione:
Una brutta faccia che sorge dal terreno. Se accompagnata da Sinox e Detox (vedi sotto), Vysage attacca con l'abilità Sentenza. Se uno dei due giganti è assente, gli attacchi di questa testa provocano status Blind, Mutismo e Caos.

ESEMPI HP

LV	HP
1	3031
30	5250
60	10200
100	21000

MAGIE E OGGETTI OTTENIBILI:

LIVELLI	MAGIE DA ASSIMILARE	OGGETTI LASCIATI CADERE	OGGETTI DA RUBARE
1-19	Esna, Haste	Quarzo Magico, Scarpe Veloci	Scarpe Veloci
20-29	Esna, Haste	Ametista Magica, Scarpe Veloci	Scarpe Veloci
30-100	Esna, Haste, Bio	Giada Magica, Scarpe Veloci	Scarpe Veloci

NOME
Sinox

AREA
- Timber > Colline Yenandu
- Esthar > Lago Salato

ATTACCHI ELEMENTALI
Più utili: Sacro / –
Meno utili: – / –

Descrizione: Una gigantesca mano che appare generalmente in coppia con Detox e spesso anche con Vysage. Ama rubare gli incantesimi e utilizza una varietà di magie. Usa Novox prima che Sinox ti sottragga preziosi elementi magici, o affidati al Tuono e a Slow (a livelli bassi), a Drain, Stop e Blind (a livelli medi), oppure a Quake, Bio, Meteor, Reflex o Esna (a livelli alti). Dei tre mostri, questo è il primo che dovresti attaccare con Novox.

ESEMPI HP

LV	HP
1	1821
30	3300
60	6600
100	13800

MAGIE E OGGETTI OTTENIBILI:

LIVELLI	MAGIE DA ASSIMILARE	OGGETTI LASCIATI CADERE	OGGETTI DA RUBARE
1-19	Blind, Drain	Quarzo Magico, Anello Vitale	Anello Vitale
20-29	Blind, Drain, Slow	Anello Vitale, Ametista Magica, Anello Sacro	Anello Vitale
30-100	Bio, Antima, Quake, Rigene	Anello Vitale, Giada Magica, Anello Sacro	Anello Vitale

NOME
Detox

AREA
- Timber > Colline Yenandu
- Esthar > Lago Salato

ATTACCHI ELEMENTALI
Più utili: Sacro / –
Meno utili: – / –

Descrizione:
Il partner di Sinox. I due appaiono generalmente assieme, magari accompagnati da Vysage. Dato che Sinox si affida agli attacchi fisici, è il più facile dei tre da sconfiggere. Una volta che Sinox e Vysage sono messi a tacere con Novox, puoi affrontarli con semplici attacchi fisici.

ESEMPI HP

LV	HP
1	1821
30	3300
60	6600
100	13800

MAGIE E OGGETTI OTTENIBILI:

LIVELLI	MAGIE DA ASSIMILARE	OGGETTI LASCIATI CADERE	OGGETTI DA RUBARE
1-19	Shell, Protect	Quarzo Magico, Bracciale di Rah	Ametista Magica
20-29	Shell, Protect	Ametista Magica, Bracciale di Rah	Giada Magica
30-100	Shell, Protect	Giada Magica, Bracciale di Rah	Bracciale di Rah

NOME
Adamanthart

AREA
- Dollet > Pianura Jespelidis (costa)
- Castello di Artemisia

ATTACCHI ELEMENTALI
Più utili: Tuono / Terra
Meno utili: – / –

Descrizione:
Questa rara tartaruga gigante vive sulle coste. È dotata di un forte spirito e ottima resistenza. È pesantemente corazzata e risana in continuazione il suo intero gruppo; è anche in grado di utilizzare Blind. Si tratta di una dura battaglia: inizia col limitare le sue difese utilizzando Zero. Se Irvine è dei vostri, prova a sfruttare le sue Tecniche Speciali (spiegate nel capitolo "Combattimento").

ESEMPI HP

LV	HP
1	573
30	5750
60	17300
100	42500

MAGIE E OGGETTI OTTENIBILI:

LIVELLI	MAGIE DA ASSIMILARE	OGGETTI LASCIATI CADERE	OGGETTI DA RUBARE
1-19	Blizzard	Guscio di Sauro, Polvere di Vento, Orialco	Polvere di Vento
20-29	Blizzara, Shell, Protect	Guscio di Sauro, Orialco, Adamantio	Polvere di Vento
30-100	Blizzaga, Shell, Protect, Reflex	Adamantio	Orialco, Polvere di Vento

NOME
Sold. Esthar

AREA
- Centra > Area Scavi (con Laguna)
- Lunatic Pandora > Lab. Ricerca (con Laguna)

ATTACCHI ELEMENTALI
Più utili: Veleno / –
Meno utili: – / –

Descrizione:
È un seguace della strega Adele in grado di usare sia attacchi fisici che magie. Fai attenzione al danno causato dai suoi attacchi magici e tieni alto l'HP del gruppo. Se tieni gli occhi aperti, non dovresti avere grandi problemi.

ESEMPI HP

LV	HP
1	98
30	690
60	2010
100	4890

MAGIE E OGGETTI OTTENIBILI:

LIVELLI	MAGIE DA ASSIMILARE	OGGETTI LASCIATI CADERE	OGGETTI DA RUBARE
1-19	Fire, Thunder, Blizzard, Energia	Pozione, Coda di Fenice	Pozione
20-29	Fira, Thundara, Blizzara, Energira	Pozione, Coda di Fenice	Pozione
30-100	Firaga, Thundaga, Blizzaga, Energiga	Pozione, Granpozione, Coda di Fenice	Granpozione

NOME
Sold. Esthar (Terminator)

AREA
- Centra > Area Scavi (con Laguna)
- Esthar > Lab. Odine (con Laguna)

ATTACCHI ELEMENTALI
Più utili: Tuono / –
Meno utili: Veleno / –

Descrizione:
Soldato dalla tempra più solida rispetto ai suoi compagni semplici, dispone anche delle magie Ade e Antima ai livelli più alti. Attacchi basati sul Tuono dovrebbero causargli seri danni, ma non dimenticare di tenere sott'occhio l'HP del tuo gruppo.

ESEMPI HP

LV	HP
1	163
30	1125
60	3270
100	7950

MAGIE E OGGETTI OTTENIBILI:

LIVELLI	MAGIE DA ASSIMILARE	OGGETTI LASCIATI CADERE	OGGETTI DA RUBARE
1-19	Fire, Thunder, Blizzard	Pozione, Coda di Fenice, Tenda, Cottage	Coda di Fenice
20-29	Fira, Thundara, Blizzara	Pozione, Coda di Fenice, Tenda, Cottage	Coda di Fenice
30-100	Firaga, Thundaga, Blizzaga	Pozione, Granpozione, Tenda, Cottage	Coda di Fenice

NOME
Gesper

AREA
- Centra > Area Scavi (con Laguna)
- Lunatic Pandora > Lab. Ricerca (con Laguna)

ATTACCHI ELEMENTALI
Più utili: Veleno / –
Meno utili: – / –

Descrizione:
Questo temibile mezzo semovente di Esthar è capace di trafugare un membro della squadra e lasciarlo fuori per tutta la durata del combattimento. Il personaggio rapito non sarà infatti in condizione di combattere anche dopo il suo rilascio. Contro Gesper, gli attacchi velenosi danno luogo a danni raddoppiati.

ESEMPI HP

LV	HP
1	525
30	2300
60	6260
100	14900

MAGIE E OGGETTI OTTENIBILI:

LIVELLI	MAGIE DA ASSIMILARE	OGGETTI LASCIATI CADERE	OGGETTI DA RUBARE
1-19	Shell, Protect	Buco Nero, Quarzo Magico, Panacea	Buco Nero
20-29	Shell, Protect, Levita	Buco Nero, Panacea	Buco Nero
30-100	Shell, Protect, Caos, Levita	Buco Nero, Giada Magica, Panacea	Buco Nero

NOME
Invinta

AREA
- Centra > Area Scavi (con Laguna)
- Lunatic Pandora > Lab. Ricerca (con Laguna)

ATTACCHI ELEMENTALI
Più utili: Tuono / –
Meno utili: Terra / Veleno

Descrizione:
Un'interessante creazione dell'esercito di Esthar. Gli Invinta cercano di paralizzare il nemico; a livelli medio-alti dispongono spesso del Cannone Laser, che permette a Quistis di apprendere la Magia Blu Multilaser.

ESEMPI HP

LV	HP
1	531
30	2750
60	7700
100	18500

MAGIE E OGGETTI OTTENIBILI:

LIVELLI	MAGIE DA ASSIMILARE	OGGETTI LASCIATI CADERE	OGGETTI DA RUBARE
1-19	Dispel	Quarzo Magico	Dinamo
20-29	Dispel, Stop	Ametista Magica, Cannone Laser	Dinamo
30-100	Dispel, Stop, Zero	Giada Magica, Cannone Laser	Cannone Laser

NOME
Bloferth

AREA
- Galbadia > Altopiano Monterosa
- Winhill > Colline di Winhill

ATTACCHI ELEMENTALI
Più utili: Sacro / Fuoco
Meno utili: Terra / Veleno

Descrizione:
Ai livelli più alti, questo mostro fluttuante e ripieno di gas colpisce i tuoi uomini con la magia Zombie e quindi li distrugge con magie energetiche. L'utilizzo di Sancta permette di infliggere danni tre volte superiori al normale; con Fuoco, invece, si raddoppia.

ESEMPI HP

LV	HP
1	510
30	1250
60	2900
100	6500

MAGIE E OGGETTI OTTENIBILI:

LIVELLI	MAGIE DA ASSIMILARE	OGGETTI LASCIATI CADERE	OGGETTI DA RUBARE
1-19	Zombie, Levita	Quarzo Magico, Polvere Zombie	Polvere Zombie
20-29	Zombie, Levita, Novox	Polvere Zombie, Quarzo Magico	Polvere Zombie
30-100	Zombie, Levita, Novox, Dispel	Polvere Zombie, Ametista Magica	Polvere Zombie

NOME
Belhelmelhel

AREA
- Galbadia > Altopiano Monterosa, Canyon Lallapalooza, Castello di Artemisia

ATTACCHI ELEMENTALI
Più utili: Sacro / –
Meno utili: Veleno / Terra

Descrizione:
Questo selvaggio mostro armato usa attacchi fisici quando ride e attacchi ad alterazione di status e altre magie quando è in collera. Belhemelhel tende a controbattere immediatamente ogni attacco che gli viene indirizzato; è molto debole contro attacchi elementali basati sulla magia Sancta.

ESEMPI HP

LV	HP
1	369
30	1035
60	2520
100	5760

MAGIE E OGGETTI OTTENIBILI:

LIVELLI	MAGIE DA ASSIMILARE	OGGETTI LASCIATI CADERE	OGGETTI DA RUBARE
1-19	Morfeo, Thunder	Quarzo Magico, Lama da Sega	Lama da Sega
20-29	Berserk, Thundara	Ametista Magica, Lama da Sega	Lama da Sega
30-100	Caos, Thundaga	Giada Magica, Lama da Sega, Cannone Laser	Lama da Sega

NOME
Focaral (grande)

AREA
- Galbadia > Grande Pianura (costa), Deserto Dingo

ATTACCHI ELEMENTALI
Più utili: Terra / Tuono
Meno utili: Acqua / Fuoco

Descrizione:
Fratello maggiore del Focaral più piccolo, anche questo resta sottoterra con spirito e resistenza elevate, finché non emerge dopo essere stato attaccato. Puoi schermare i tuoi personaggi dalle sue tempeste di sabbia utilizzando Protect. Gli attacchi a base di Terra saranno i più efficaci.

ESEMPI HP

LV	HP
1	215
30	1325
60	3800
100	9200

MAGIE E OGGETTI OTTENIBILI:

LIVELLI	MAGIE DA ASSIMILARE	OGGETTI LASCIATI CADERE	OGGETTI DA RUBARE
1-19	Blizzard, Morfeo, Scan	Pinna di Pesce, Idrocristallo	Idrocristallo
20-29	Blizzara, Morfeo, Scan	Pinna di Pesce, Idrocristallo	Idrocristallo
30-100	Blizzaga, Scan, Idro	Pinna di Pesce, Idrocristallo	Idrocristallo

NOME
Armadodo

AREA
Galbadia > Tomba del Re Senza Nome

ATTACCHI ELEMENTALI
Più utili: – / –
Meno utili: – / –

Descrizione:
Questo lontano parente dell'armadillo ha la caratteristica di ricadere sul suo stesso guscio quando opportunamente colpito. Assimila e utilizza Shell per diminuire i danni che è capace di infliggerti tramite la magia Quake; in alternativa, utilizza Levita sui tuoi uomini onde evitarli del tutto.

ESEMPI HP

LV	HP
1	731
30	2950
60	7900
100	18700

MAGIE E OGGETTI OTTENIBILI:

LIVELLI	MAGIE DA ASSIMILARE	OGGETTI LASCIATI CADERE	OGGETTI DA RUBARE
1-19	Protect	Quarzo Magico, Artiglio Affilato	Ametista Magica
20-29	Protect, Shell	Ametista Magica, Artiglio Affilato, Guscio di Sauro	Ametista Magica
30-100	Protect, Shell, Quake	Guscio di Sauro, Artiglio Affilato	Ametista Magica

NOME
Blinura

AREA
• Galbadia > Tomba del Re Senza Nome
• Garden di Balamb > Livello MD

ATTACCHI ELEMENTALI
Più utili: – / –
Meno utili: – / –

Descrizione:
Un mostro gelatinoso a cui non mancano i punti deboli. Ai bassi livelli, Blinura è debole contro Fuoco, Gelo o Tuono. Ai livelli intermedi soffre particolarmente Terra, Veleno e Vento. Ai livelli alti può diventare debole contro qualsiasi attacco. Se scegli l'elemento giusto (effettua uno scan sul mostro), puoi ottenere un danno sette volte superiore al normale. Il Blinura che si trova al Livello MD del Grande di Balamb teme sempre il fuoco.

ESEMPI HP

LV	HP
1	246
30	690
60	1680
100	3840

MAGIE E OGGETTI OTTENIBILI:

LIVELLI	MAGIE DA ASSIMILARE	OGGETTI LASCIATI CADERE	OGGETTI DA RUBARE
1-19	Shell	Quarzo Magico, Triostella	Quarzo Magico, Bracciale di Rah
20-29	Shell, Blind, Berserk	Ametista Magica, Bracciale di Rah	Ametista Magica, Bracciale di Rah
30-100	Shell, Reflex, Blind, Caos	Giada Magica, Bracciale di Rah	Giada Magica, Bracciale di Rah

NOME
Liforbidden

AREA
• Galbadia > Tomba del Re Senza Nome
• Esthar > Bosco Grandidieri

ATTACCHI ELEMENTALI
Più utili: Sacro / Fuoco
Meno utili: Veleno / –

Descrizione:
Questo scheletro ambulante può togliere di mezzo uno dei tuoi personaggi con un solo colpo. Prova a usare Morfeo o Stop: anche se le probabilità che la magia vada a segno sono scarse, una volta che ci riesci la battaglia si fa molto semplice.

ESEMPI HP

LV	HP
1	221
30	4600
60	10900
100	22100

MAGIE E OGGETTI OTTENIBILI:

LIVELLI	MAGIE DA ASSIMILARE	OGGETTI LASCIATI CADERE	OGGETTI DA RUBARE
1-19	Zombie	Spada Maledetta, Anima dei Morti, Polvere Zombie	Anima dei Morti
20-29	Zombie, Blind, Stop	Anima dei Morti, Polvere Zombie, Artiglio Malefico	Anima dei Morti
30-100	Zombie, Blind, Stop, Ade	Artiglio Malefico, Polvere Zombie, Bracciale di Aya	Anima dei Morti

NOME
Seclet

BOSS, G.F.

AP*

AREA
• Galbadia > Tomba del Re Senza Nome

ATTACCHI ELEMENTALI
Più utili: Veleno / Vento
Meno utili: Terra / –

Descrizione:
Questo boss è il fratello minore del minotauro che veglia sulla Tomba del Re Senza Nome. Una volta che avrai sconfitto i due fratelli, essi diventeranno uno dei tuoi G.F. Seclet soffre molto Veleno e Vento e fuggirà durante il primo combattimento dopo aver perso metà del suo HP. Riceve energia dall'elemento Terra mentre tocca il suolo.

ESEMPI HP

LV	HP
1	578
30	6125
60	18500
75	27218

MAGIE E OGGETTI OTTENIBILI:

LIVELLI	MAGIE DA ASSIMILARE	OGGETTI LASCIATI CADERE	OGGETTI DA RUBARE
1-19	Shell, Protect, Berserk, Reiz	Granpozione G	–
20-29	Shell, Protect, Berserk, Reiz	Granpozione G	–
30-75	Shell, Protect, Berserk, Reiz	Granpozione G	–

NOME
Minotaur

BOSS, G.F.

AREA
- Galbadia > Tomba del Re Senza Nome

ATTACCHI ELEMENTALI
Più utili: Veleno / Vento
Meno utili: Terra / –

Descrizione:
Il fratello maggiore di Seclet. Non lasciarti ingannare dalla sua bassa statura: Minotaur è di gran lunga l'avversario più pericoloso. Evita i loro attacchi combinati usando Levita sui tuoi personaggi, o diminuisci i danni subiti con Shell. La Terra dona energia a Minotaur mentre questi è a contatto con il terreno. Vinta questa battaglia, i fratelli saranno tuoi sotto forma di G.F.

ESEMPI HP

LV	HP
1	855
30	8250
60	24750
75	36375

MAGIE E OGGETTI OTTENIBILI:

LIVELLI	MAGIE DA ASSIMILARE	OGGETTI LASCIATI CADERE	OGGETTI DA RUBARE
1-19	Shell, Protect, Berserk, Double	Rivitalizzatore G	–
20-29	Shell, Protect, Berserk, Double	Rivitalizzatore G	–
30-75	Shell, Protect, Berserk, Double	Rivitalizzatore G	–

NOME
Creeps

AREA
- Deling City > Fognature
- Garden di Galbadia

ATTACCHI ELEMENTALI
Più utili: Sacro / –
Meno utili: Tuono / –

Descrizione:
Un misterioso, pericolosissimo essere dell'ombra. È debole contro gli attacchi fisici, ma è forte di spirito e spesso attacca con l'elemento Tuono. Prova con Novox se la difesa elementale a base Tuono della tua squadra non è sufficiente. La sua magia Reiz vale la pena di essere accumulata a qualsiasi livello.

ESEMPI HP

LV	HP
1	210
30	950
60	2600
100	6200

MAGIE E OGGETTI OTTENIBILI:

LIVELLI	MAGIE DA ASSIMILARE	OGGETTI LASCIATI CADERE	OGGETTI DA RUBARE
1-19	Thunder, Reiz	Quarzo Magico, Scheggia Corallo	Scheggia Corallo
20-29	Thundara, Reiz	Artiglio Malefico, Scheggia Corallo, Dinamo	Scheggia Corallo
30-100	Thundaga, Ade, Reiz	Dinamo, Artiglio Malefico	Scheggia Corallo

NOME
Belos

AREA
- Deling City > Fognature
- Centra > Pianura Serengeti

ATTACCHI ELEMENTALI
Più utili: Gelo / Tuono
Meno utili: Acqua / –

Descrizione:
Evolutosi da piccoli insetti acquatici, Belos possiede un'invidiabile resistenza e può vibrare colpi notevoli ai suoi avversari. Proverà anche a usare Novox contro la tua squadra: Gelo e Tuono sono efficaci contro di lui, ma affidandoti a questi elementi dovrai sostenere una battaglia più lunga.

ESEMPI HP

LV	HP
1	5213
30	6175
60	8320
100	13000

MAGIE E OGGETTI OTTENIBILI:

LIVELLI	MAGIE DA ASSIMILARE	OGGETTI LASCIATI CADERE	OGGETTI DA RUBARE
1-19	Idro, Esna	Artiglio Affilato, Artiglio Malefico, Idrocristallo	Artiglio Affilato
20-29	Idro, Esna	Artiglio Affilato, Artiglio Malefico, Idrocristallo	Artiglio Affilato
30-100	Idro, Esna, Reiz	Artiglio Affilato, Idrocristallo	Artiglio Affilato

NOME
Shumelke

BOSS, possiede G.F.

AREA
- Deling City > Residenza Presidenziale

ATTACCHI ELEMENTALI
Più utili: Sacro / Terra
Meno utili: Fuoco / Veleno

Descrizione:
Si tratta di una statua rappresentante l'Arco di Trionfo di Deling City, animata dalla strega Edea. Sin dall'inizio sarà sotto la protezione della magia Reflex, fino a che non riuscirai ad assimilare il **G.F. Carbuncle**. Shumelke proverà a pietrificare lentamente i tuoi uomini. Sancta è particolarmente efficace contro di lui.

ESEMPI HP

LV	HP
1	127
10	755
19	1747

MAGIE E OGGETTI OTTENIBILI:

LIVELLI	MAGIE DA ASSIMILARE	OGGETTI LASCIATI CADERE	OGGETTI DA RUBARE
1-19	Energia, Esna, Medusa, Carbuncle	Rivitalizzatore G	Rivitalizzatore G

NOME
Seifer (1° volta)

BOSS

AREA
• Deling City > Arco di Trionfo

ATTACCHI ELEMENTALI
Più utili: Veleno / –
Meno utili: – / –

Descrizione:
L'eterno rivale di Squall incrocerà il tuo cammino svariate volte nel corso dell'avventura. Non dimenticare di riempire Squall di Junction fino ai denti prima di affrontarlo la prima volta, dato che si tratterà di un duello. Se serve, puoi assimilare da Seifer magie energetiche. Se dovessi già possedere l'abilità Ruba, usala per ottenere l'Elisir.

ESEMPI HP

LV	HP
1	176
10	525
20	1150

MAGIE E OGGETTI OTTENIBILI:

LIVELLI	MAGIE DA ASSIMILARE	OGGETTI LASCIATI CADERE	OGGETTI DA RUBARE
1-19	Fire, Energia, Reiz	–	Elisir
20	Fira, Energira, Reiz	–	Elisir

NOME
Edea (1° volta)

BOSS

AP+

AREA
• Deling City > Arco di Trionfo

ATTACCHI ELEMENTALI
Più utili: – / –
Meno utili: – / –

Descrizione:
La despota di Galbadia usa solo attacchi magici, quindi proteggiti con Reflex (o il G.F. Carbuncle). Edea tenterà di neutralizzare qualsiasi magia di supporto con Dispel, sprecando così un turno. Sfrutta questa possibilità per contrattaccare. Questo scontro è sorprendentemente facile, come se la strega si stesse trattenendo o volesse valutare la forza della tua squadra.

ESEMPI HP

LV	HP
1	1300
10	4000
20	7000

MAGIE E OGGETTI OTTENIBILI:

LIVELLI	MAGIE DA ASSIMILARE	OGGETTI LASCIATI CADERE	OGGETTI DA RUBARE
1-19	Energira, Dispel, Reiz, Double	–	Elisir
20	Energira, Dispel, Reiz, Double	–	Elisir

NOME
Guardia

AREA
• Galbadia > Prigione Dist-D

ATTACCHI ELEMENTALI
Più utili: Veleno / –
Meno utili: – / –

Descrizione:
Questo tipo di guardia somiglia molto alla sua controparte dell'armata Galbadiana. Invece di attaccare con la magia, però, preferisce usare Morfeo sulla tua squadra. Dato che ciò può causare problemi, cerca di sconfiggerlo prima o utilizza Novox nel caso dovesse trovarsi in compagnia di altri nemici. Anche Blind può tornare utile.

ESEMPI HP

LV	HP
1	45
30	415
60	1240
100	3040

MAGIE E OGGETTI OTTENIBILI:

LIVELLI	MAGIE DA ASSIMILARE	OGGETTI LASCIATI CADERE	OGGETTI DA RUBARE
1-19	Morfeo, Novox, Blind, Energia	Pozione, Coda di Fenice, Panacea	Pozione, Coda di Fenice, Panacea
20-29	Morfeo, Novox, Blind, Energira	Pozione, Coda di Fenice, Panacea	Pozione, Coda di Fenice, Panacea
30-100	Morfeo, Novox, Blind, Energiga	Pozione, Coda di Fenice, Panacea	Pozione, Coda di Fenice, Panacea

NOME
GIM47N

AREA
• Galbadia > Prigione Dist-D

ATTACCHI ELEMENTALI
Più utili: Acqua / Tuono
Meno utili: Veleno / –

Descrizione:
Come quasi tutti i mostri meccanici, GIM47N soffre particolarmente il Tuono. Vale la pena di fare Junction a ST-Att con gli elementi Tuono o Acqua dato che questo avversario comparirà varie volte nella prigione. Ai livelli più alti, GIM47N riflette le magie a esso indirizzate.

ESEMPI HP

LV	HP
1	310
30	1050
60	2700
100	6300

MAGIE E OGGETTI OTTENIBILI:

LIVELLI	MAGIE DA ASSIMILARE	OGGETTI LASCIATI CADERE	OGGETTI DA RUBARE
1-19	Energia, Esna	Palla di Ferro, Viti, Tubo di Ferro	Palla di Ferro
20-29	Esna, Reiz	Palla di Ferro, Viti, Tubo di Ferro, Dinamo	Palla di Ferro
30-100	Energiga, Esna, Reiz	Palla di Ferro, Viti, Dinamo	Palla di Ferro

NOME
GIM52A

AREA
- Galbadia > Prigione Dist-D
- Lunatic Pandora

ATTACCHI ELEMENTALI
Più utili: Tuono / Terra
Meno utili: Veleno / –

Descrizione:
Sviluppato dall'armata Galbadiana, questo mezzo semovente utilizza micromissili capaci di ridurre della metà l'HP dei tuoi personaggi. Attacchi basati su Acqua, Tuono e Terra sono i più efficaci contro questa macchina da combattimento. Se è accompagnato da un Soldato Scelto, questo robot trarrà maggiore forza nel caso venga utilizzata la magia Aura.

ESEMPI HP

LV	HP
1	1431
30	3650
60	8600
100	19400

MAGIE E OGGETTI OTTENIBILI:

LIVELLI	MAGIE DA ASSIMILARE	OGGETTI LASCIATI CADERE	OGGETTI DA RUBARE
1-19	Haste, Slow	Vite, Missile, Girandola, Carburante	Missile
20-29	Haste, Slow, Dispel	Vite, Missile, Girandola, Carburante	Missile
30-100	Haste, Slow, Esna, Dispel	Missile, Carburante, Girandola	Missile

NOME
Biggs (2° volta)

BOSS

AREA
- Galbadia > Prigione Dist-D

ATTACCHI ELEMENTALI
Più utili: – / –
Meno utili: – / –

Descrizione:
Una vecchia conoscenza da Dollet. Biggs riappare assieme a Wedge e utilizza magie di supporto come Haste e Slow in aggiunta agli attacchi fisici. Assimila Reflex da Wedge e usalo per proteggere i tuoi uomini.

ESEMPI HP

LV	HP
1	1467
10	1705
20	2130
22	2235

MAGIE E OGGETTI OTTENIBILI:

LIVELLI	MAGIE DA ASSIMILARE	OGGETTI LASCIATI CADERE	OGGETTI DA RUBARE
1-19	Energia, Haste, Slow, Rigene	Elisir	Anello Sacro
20-22	Energira, Haste, Slow, Rigene	Elisir	Anello Sacro

NOME
Wedge (2° volta)

BOSS

AREA
- Galbadia > Prigione Dist-D

ATTACCHI ELEMENTALI
Più utili: – / –
Meno utili: – / –

Descrizione:
Nel corso dello scontro, Wedge si inasprisce quando il suo HP diventa basso. A quel punto diventerà molto forte e potrà schivare i tuoi attacchi con facilità. Prova a rallentarlo oppure usa Haste per velocizzare i tuoi personaggi; se possiedi l'abilità Ruba, prova a sottrargli la Lista della Forza.

ESEMPI HP

LV	HP
1	1416
10	1640
20	2040
22	2139

MAGIE E OGGETTI OTTENIBILI:

LIVELLI	MAGIE DA ASSIMILARE	OGGETTI LASCIATI CADERE	OGGETTI DA RUBARE
1-19	Fire, Shell, Protect, Reflex	Panacea	Lista della Forza
20-22	Fira, Shell, Protect, Reflex	Panacea	Lista della Forza

NOME
Sold. Commando

AREA
- Galbadia > Base Missilistica

ATTACCHI ELEMENTALI
Più utili: – / –
Meno utili: – / –

Descrizione:
Questa guardia è di servizio alla base missilistica di Galbadia. Dopo aver ricevuto un determinato livello di danni comincerà a curarsi. Cerca di distruggerlo velocemente, se non intendi accumulare magie Caos, perché sa diventare piuttosto fastidioso.

ESEMPI HP

LV	HP
1	217
30	1475
60	4280
100	10400

MAGIE E OGGETTI OTTENIBILI:

LIVELLI	MAGIE DA ASSIMILARE	OGGETTI LASCIATI CADERE	OGGETTI DA RUBARE
1-19	Blizzard, Novox, Caos	Pozione, Colpi Normali, Coda di Fenice	Granpozione
20-29	Blizzara, Novox, Caos	Pozione, Colpi Normali, Coda di Fenice	Granpozione
30-100	Blizzaga, Novox, Caos	Pozione, Colpi Normali, Coda di Fenice	Granpozione

NOME
Cp Commando

AREA
• Galbadia > Base Missilistica

ATTACCHI ELEMENTALI
Più utili: Veleno / –
Meno utili: – / –

Descrizione:
Il Cp Commando è solito utilizzare la magia Caos. Proteggi la tua squadra con difese elementali, Reflex o il G.F. Carbuncle, oppure cerca semplicemente di usare Novox su di lui prima che faccia troppi danni. Veleno è il solo elemento sensibilmente più efficace degli altri; questo avversario non è comunque dotato di troppi punti HP, quindi dovresti poterlo battere tranquillamente.

ESEMPI HP

LV	HP
1	806
30	1250
60	2240
100	4400

MAGIE E OGGETTI OTTENIBILI:

LIVELLI	MAGIE DA ASSIMILARE	OGGETTI LASCIATI CADERE	OGGETTI DA RUBARE
1-19	Thunder, Caos, Slow, Reflex	Pozione, Coda di Fenice, Colpi di Piombo, Cottage	Tenda, Cottage
20-29	Thundara, Caos, Slow, Reflex	Pozione, Coda di Fenice, Granpozione, Cottage	Tenda, Cottage
30-100	Thundaga, Caos, Slow, Reflex	Pozione, Granpozione, Cottage	Tenda, Cottage

NOME
SAM08G

AREA
• Galbadia > Base Missilistica

ATTACCHI ELEMENTALI
Più utili: Veleno / Tuono
Meno utili: – / –

Descrizione:
Un pericoloso mostro bio-meccanico che si affida ad attacchi fisici, principalmente legati alla sua mitragliatrice e al cannone che ha montato sulla spalla. Se riesci a usare Blind su di lui, SAM08G cessa di essere una minaccia. Puoi quindi sconfiggerlo come preferisci.

ESEMPI HP

LV	HP
1	747
30	4075
60	11500
100	27700

MAGIE E OGGETTI OTTENIBILI:

LIVELLI	MAGIE DA ASSIMILARE	OGGETTI LASCIATI CADERE	OGGETTI DA RUBARE
1-19	Shell, Protect	Quarzo Magico, Mitra, Squama di Drago, Zanne di Grifone	Mitra
20-29	Shell, Protect, Reiz	Squama di Drago, Mitra, Zanne di Grifone	Mitra
30-100	Shell, Protect, Reflex, Reiz	Squama di Drago, Mitra, Zanne di Grifone	Mitra

NOME
BGH251F2 (1° volta)

BOSS

AP+

AREA
• Galbadia > Base Missilistica

ATTACCHI ELEMENTALI
Più utili: Tuono / Acqua
Meno utili: Veleno / –

Descrizione:
Questo spaventoso mostro meccanico è un nemico di entità pari a quella della Vedova Nera, l'X-ATM092. Di solito lancia devastanti attacchi fisici contro una persona alla volta. Tieni d'occhio l'HP dei tuoi uomini, curali tempestivamente e utilizza gli elementi Tuono, Acqua e Terra per i tuoi attacchi.

ESEMPI HP

LV	HP
1	4200
10	6000
20	8000
22	8400

MAGIE E OGGETTI OTTENIBILI:

LIVELLI	MAGIE DA ASSIMILARE	OGGETTI LASCIATI CADERE	OGGETTI DA RUBARE
1-19	Shell, Protect, Stop	–	–
20-22	Shell, Protect, Stop	–	–

NOME
Triarchigos

AREA
• Garden di Balamb > Livello MD

ATTACCHI ELEMENTALI
Più utili: Sacro / Fuoco
Meno utili: Veleno / –

Descrizione:
Le esalazioni velenose sono il marchio di fabbrica di questo mostro. Ai livelli più bassi Triarchigos causa Blind e Mutismo; a quelli intermedi Veleno e Caos. L'avvelenamento può avvenire anche tramite morsi, che sono anche molto dolorosi. L'elemento Sacro è il più efficace contro di lui.

ESEMPI HP

LV	HP
1	6027
30	7950
60	12240
100	21600

MAGIE E OGGETTI OTTENIBILI:

LIVELLI	MAGIE DA ASSIMILARE	OGGETTI LASCIATI CADERE	OGGETTI DA RUBARE
1-19	Novox, Blind	Polvere Velenosa, Anima dei Morti, Artiglio Malefico	Artiglio Malefico
20-29	Novox, Blind, Slow, Bio	Polvere Velenosa, Anima dei Morti, Artiglio Malefico	Artiglio Malefico
30-100	Stop, Bio, Pain, Flare	Polvere Velenosa, Artiglio Malefico, Scheggia Stella	Artiglio Malefico

Olimassa

NOME: Olimassa

BOSS

AREA
- Garden di Balamb > Livello MD
- Castello di Artemisia

ATTACCHI ELEMENTALI
Più utili: Fuoco / –
Meno utili: Acqua / –

Descrizione:
Uno strano essere che vive nelle profondità marine e riesce a stregare un intero gruppo di avversari o infliggere lo status Blind a uno dei membri. I suoi contrattacchi oleosi infliggono danni a tutta la squadra. L'Olimassa che incontrerai al livello MD del Garden di Balamb non dovrebbe superare il livello 26 circa.

ESEMPI HP

LV	HP
1	2136
30	5480
60	9470
100	15630

MAGIE E OGGETTI OTTENIBILI:

LIVELLI	MAGIE DA ASSIMILARE	OGGETTI LASCIATI CADERE	OGGETTI DA RUBARE
1-19	Esna, Blind, Energia, Caos	Giada Magica	Carburante
20-29	Esna, Blind, Energira, Caos	Giada Magica	Carburante
30-100	Esna, Energiga, Caos, Dispel	Giada Magica, Orialco	Carburante, Orialco

Hisari Centrale

NOME: Hisari Centrale

BOSS

AREA
- Garden di Balamb > Sala del Supremo

ATTACCHI ELEMENTALI
Più utili: – / –
Meno utili: Veleno / Tuono

Descrizione:
Uno strato protettivo che fa da scudo a NORG. Devi distruggere l'Hisari prima di poter attaccare NORG stesso. Non oppone alcuna difesa ed è semplice da distruggere; tuttavia è coadiuvato da un Hisari sinistro e uno destro. Fai in modo che sia il tuo personaggio più forte ad attaccarlo e lascia che gli altri due si occupino degli Hisari laterali.

ESEMPI HP

LV	HP
1	2000
10	2000
20	2000
27	2000

MAGIE E OGGETTI OTTENIBILI:

LIVELLI	MAGIE DA ASSIMILARE	OGGETTI LASCIATI CADERE	OGGETTI DA RUBARE
1-19	Energia	–	–
20-27	Energira	–	–

Hisari sx

NOME: Hisari sx

BOSS

AREA
- Garden di Balamb > Sala del Supremo

ATTACCHI ELEMENTALI
Più utili: – / –
Meno utili: Tutti / Tutti

Descrizione:
Il guscio sinistro è immune agli attacchi elementali. Inizialmente brilla di una luce blu, che diventa gialla e rossa col proseguire del combattimento. Quando l'Hisari diventa rosso effettua attacchi magici. Dato che è in grado di auto-ripararsi non puoi distruggerlo in via permanente. Prova a rubare il suo FRZ UP.

ESEMPI HP

LV	HP
1	57
10	685
20	1810
27	2865

MAGIE E OGGETTI OTTENIBILI:

LIVELLI	MAGIE DA ASSIMILARE	OGGETTI LASCIATI CADERE	OGGETTI DA RUBARE
1-19	Thunder, Reiz	–	MAG UP
20-27	Thundara, Reiz, Bio	–	MAG UP

Hisari dx

NOME: Hisari dx

BOSS

AREA
- Garden di Balamb > Sala del Supremo

ATTACCHI ELEMENTALI
Più utili: – / –
Meno utili: Tutti / Tutti

Descrizione:
Come la sua controparte sinistra, il guscio destro cambia colore durante lo scontro ed effettua attacchi magici quando diventa rosso. Se hai a disposizione l'abilità Ruba, prova a sottrargli l'oggetto SPR UP. L'Hisari non lo lascerà infatti cadere dopo il combattimento.

ESEMPI HP

LV	HP
1	57
10	685
20	1810
27	2865

MAGIE E OGGETTI OTTENIBILI:

LIVELLI	MAGIE DA ASSIMILARE	OGGETTI LASCIATI CADERE	OGGETTI DA RUBARE
1-19	Dispel, Caos, Slow	–	SPR UP
20-27	Dispel, Caos, Slow	–	SPR UP

NOME
NORG

BOSS, possiede G.F.

AP+

AREA
- Garden di Balamb > Sala del Supremo

ATTACCHI ELEMENTALI
Più utili: Vento / –
Meno utili: Veleno / –

Descrizione:
Il Supremo del Garden di Balamb attacca con le magie e in particolare con forti onde psichiche. Ciononostante, lo scontro appare piuttosto semplice; il Vento gli infligge un danno doppio. Non dimenticare di assimilare il **G.F. Leviathan** da NORG!

ESEMPI HP

LV	HP
1	4400
10	7100
20	10100
27	12200

MAGIE E OGGETTI OTTENIBILI:

LIVELLI	MAGIE DA ASSIMILARE	OGGETTI LASCIATI CADERE	OGGETTI DA RUBARE
1-19	Shell, Protect, Esna, Leviathan	Giada Magica	Corona Ossidata
20-27	Shell, Protect, Esna, Leviathan	Giada Magica	Corona Ossidata

NOME
BGH251F2 (2° volta)

BOSS

AREA
- Fisherman's Horizon

ATTACCHI ELEMENTALI
Più utili: Acqua / Terra
Meno utili: Veleno / –

Descrizione:
In occasione del vostro secondo incontro questa macchina sarà sensibilmente più debole. Stavolta focalizza sui membri con l'HP più basso, ed è quindi probabile che possa eliminare un membro che hai eventualmente rianimato da poco. L'Acqua gli provoca danni due volte superiori alla norma.

ESEMPI HP

LV	HP
1	5100
10	6000
20	7000
28	7800

MAGIE E OGGETTI OTTENIBILI:

LIVELLI	MAGIE DA ASSIMILARE	OGGETTI LASCIATI CADERE	OGGETTI DA RUBARE
1-19	Shell, Protect, Stop	Mitra, Missile	Adamantio
20-28	Shell, Protect, Stop	Mitra, Missile	Adamantio

NOME
Raijin (1° volta)

BOSS

AREA
- Balamb Town > Centro di Balamb, Hotel

ATTACCHI ELEMENTALI
Più utili: Veleno / –
Meno utili: Vento / –

Descrizione:
Per essere un membro del Comitato Disciplinare del Garden di Balamb, Raijin non è esattamente un pacifista. Dovrai affrontarlo sia fuori che dentro l'Hotel. La maggior parte dei suoi attacchi può essere deviata lanciando Blind. Non provare nemmeno ad attaccarlo con l'elemento Tuono, piuttosto usa il Veleno.

ESEMPI HP

LV	HP
1	400
10	4000
20	8000
29	11600

MAGIE E OGGETTI OTTENIBILI:

LIVELLI	MAGIE DA ASSIMILARE	OGGETTI LASCIATI CADERE	OGGETTI DA RUBARE
1-19	Thunder, Thundara, Shell, Protect	FRZ UP	FRZ UP
20-29	Thunder, Thundara, Shell, Protect	FRZ UP	FRZ UP

NOME
Fujin (1° volta)

BOSS, possiede G.F.

AREA
- Balamb Town > Centro di Balamb, Hotel

ATTACCHI ELEMENTALI
Più utili: Veleno / –
Meno utili: Vento / –

Descrizione:
L'altro membro del Comitato Disciplinare del Garden di Balamb predilige attacchi basati sul Vento fino a che non riesci ad assimilare il **G.F. Pandemon**. Dopodiché, si affiderà ad attacchi fisici che si possono deviare con Protect. Un suo assalto è in grado di ridurre l'HP di un personaggio a 1. Prodigati in una rapida cura prima di qualsiasi altra mossa.

ESEMPI HP

LV	HP
1	300
10	3000
20	6000
29	8700

MAGIE E OGGETTI OTTENIBILI:

LIVELLI	MAGIE DA ASSIMILARE	OGGETTI LASCIATI CADERE	OGGETTI DA RUBARE
1-19	Aero, Energira, Reiz, Pandemon	Megaelisir	Megaelisir, Med dell'Eroe
20-29	Aero, Energira, Reiz, Pandemon	Megaelisir	Megaelisir, Med dell'Eroe

NOME
Mesmerize

AREA
• Trabia > Distesa di Bicket

ATTACCHI ELEMENTALI
Più utili: – / –
Meno utili: – / –

Descrizione:
Questo mostro attacca con il suo corno perforante. Dopo che lo avrai distrutto, Mesmerize comincerà a distribuire dolorosi calci. È un avversario perfetto per accumulare potenti magie energetiche e curative oltre a oggetti della stessa natura.

ESEMPI HP

LV	HP
1	460
30	1200
60	2850
100	6450

MAGIE E OGGETTI OTTENIBILI:

LIVELLI	MAGIE DA ASSIMILARE	OGGETTI LASCIATI CADERE	OGGETTI DA RUBARE
1-19	Energia, Esna	Anello Vitale, Lama Mesmerize, Acqua Torbida	Lama Mesmerize
20-29	Energira, Esna, Reiz	Anello Vitale, Lama Mesmerize, Abito Eroico	Lama Mesmerize
30-100	Energiga, Esna, Dispel, Reiz	Lama Mesmerize, Anello Vitale, Anello Sacro, Abito Eroico	Lama Mesmerize

NOME
Gyala

AREA
• Trabia > Distesa di Bicket

ATTACCHI ELEMENTALI
Più utili: Vento / –
Meno utili: Terra / –

Descrizione:
Questo enorme mostro terrestre vive nelle regioni artiche. Gyala è specializzato nell'infliggere alle sue vittime lo status Sonno e quindi nell'attaccarle con un tremendo colpo di coda. Uno di questi assalti spazza via l'HP e la resistenza di un personaggio; sebbene le possibilità che il colpo vada a segno sono scarse, è comunque un problema che potrebbe costringerti a curare la squadra senza possibilità di attaccare. Il Vento produce su Gyala danni raddoppiati.

ESEMPI HP

LV	HP
1	1021
30	2500
60	5800
100	13000

MAGIE E OGGETTI OTTENIBILI:

LIVELLI	MAGIE DA ASSIMILARE	OGGETTI LASCIATI CADERE	OGGETTI DA RUBARE
1-19	Morfeo, Thunder	Quarzo Magico, Fluido Misterioso	Fluido Misterioso
20-29	Morfeo, Thundara	Ametista Magica, Fluido Misterioso	Fluido Misterioso
30-100	Morfeo, Thundaga, Zero	Giada Magica, Fluido Misterioso	Fluido Misterioso

NOME
Gojusheel

AREA
• Trabia > Distesa di Bicket

ATTACCHI ELEMENTALI
Più utili: Fuoco / Terra
Meno utili: Gelo / –

Descrizione:
Un formidabile avversario, dotato di eccellente resistenza. Usa Antima e attacchi a base di Fuoco per ridurre il suo HP più rapidamente e Shell per limitare i danni arrecati dal respiro gelido di Gojusheel. Se riesci a usare l'abilità Sentenza contro questo mostro, ti toglierai ogni preoccupazione.

ESEMPI HP

LV	HP
1	1063
30	34500
60	74400
100	136000

MAGIE E OGGETTI OTTENIBILI:

LIVELLI	MAGIE DA ASSIMILARE	OGGETTI LASCIATI CADERE	OGGETTI DA RUBARE
1-19	Blizzard, Berserk	Vento Artico, Abito Eroico	Abito Eroico
20-29	Blizzard, Blizzara, Berserk	Vento Artico, Abito Eroico, Abito Fatato	Abito Eroico
30-100	Blizzard, Blizzara, Blizzaga, Berserk	Vento Artico, Abito Fatato, Abito Eroico	Abito Eroico

NOME
Dragon Izolde

AREA
• Trabia > Distesa di Bicket

ATTACCHI ELEMENTALI
Più utili: Gelo / –
Meno utili: Veleno / –

Descrizione:
Un drago molto forte e capace di attacchi e tecniche speciali devastanti. Riduci il loro impatto usando su di lui Blind e prova a sottrargli punti HP. Concentrati sugli attacchi basati sul Gelo, ma evita il Veleno, perché potrebbe assorbirlo a suo vantaggio.

ESEMPI HP

LV	HP
1	236
30	8625
60	20400
100	41000

MAGIE E OGGETTI OTTENIBILI:

LIVELLI	MAGIE DA ASSIMILARE	OGGETTI LASCIATI CADERE	OGGETTI DA RUBARE
1-19	Blind	Zanne di Grifone, Pietra dell'Ira	Pietra dell'Ira
20-29	Blind, Drain, Bio	Zanne di Grifone, Pietra dell'Ira	Pietra dell'Ira
30-100	Drain, Medusa, Ade, Bio	Zanne di Grifone, Pietra dell'Ira	Pietra dell'Ira

NOME
Sold. Parà

AREA
- Garden di Balamb
- Trabia > Distesa di Bicket

ATTACCHI ELEMENTALI
Più utili: Veleno / –
Meno utili: – / –

Descrizione:
Un membro delle forze speciali di Galbadia. Puoi usare Morfeo, Ade o Medusa in Junction con ST-Att. Assimila Esna e usala sui personaggi che il Parà ha eventualmente ammutolito (con Novox) o rallentato (con Slow). È molto debole contro l'elemento Veleno.

ESEMPI HP

LV	HP
1	607
30	1125
60	2280
100	4800

MAGIE E OGGETTI OTTENIBILI:

LIVELLI	MAGIE DA ASSIMILARE	OGGETTI LASCIATI CADERE	OGGETTI DA RUBARE
1-19	Aero, Idro, Esna	Pozione, Coda di Fenice, Panacea	Panacea
20-29	Aero, Idro, Esna	Granpozione, Coda di Fenice, Panacea	Panacea
30-100	Aero, Idro, Esna	Granpozione, Coda di Fenice, Panacea	Panacea

NOME
Double Hagger

AREA
- Garden di Galbadia
- Centra > Pianura Serengeti

ATTACCHI ELEMENTALI
Più utili: Sacro / Vento
Meno utili: Terra / –

Descrizione:
I Double Hagger modificano le loro caratteristiche durante il combattimento. Con l'aumentare del danno diventano più sensibili agli attacchi fisici e più resistenti alle magie. Con l'approssimarsi della fine dello scontro, un Double Hagger possederà spirito e resistenza maggiori. Sacro e Vento sono gli elementi più utili.

ESEMPI HP

LV	HP
1	510
30	1250
60	2900
100	6500

MAGIE E OGGETTI OTTENIBILI:

LIVELLI	MAGIE DA ASSIMILARE	OGGETTI LASCIATI CADERE	OGGETTI DA RUBARE
1-19	Fire, Thunder, Blizzard	Quarzo Magico	Acqua Torbida
20-29	Fira, Thundara, Blizzara	Ametista Magica	Acqua Torbida
30-100	Firaga, Thundaga, Blizzaga	Giada Magica	Acqua Torbida

NOME
Blitz

AREA
- Garden di Galbadia
- Centra > Pianura di Lenan

ATTACCHI ELEMENTALI
Più utili: – / –
Meno utili: Tuono / –

Descrizione:
Questo avversario trae vigore dagli attacchi a base di Tuono e colpisce i tuoi personaggi con i fulmini, se questi lo attaccano fisicamente subito dopo aver usato proprio il Tuono. Non usarlo, dunque, e prediligi invece altri attacchi elementali.

ESEMPI HP

LV	HP
1	611
30	1425
60	3240
100	7200

MAGIE E OGGETTI OTTENIBILI:

LIVELLI	MAGIE DA ASSIMILARE	OGGETTI LASCIATI CADERE	OGGETTI DA RUBARE
1-19	Thunder	Quarzo Magico, Spada Maledetta, Scheggia Corallo	Spada Maledetta
20-29	Thunder, Thundara	Ametista Magica, Spada Maledetta	Spada Maledetta
30-100	Thunder, Thundara, Thundaga	Dinamo	Spada Maledetta, Generatore

NOME
Wild Hook

AREA
- Garden di Galbadia
- Centra > Pianura di Lenan

ATTACCHI ELEMENTALI
Più utili: – / –
Meno utili: – / –

Descrizione:
Parente mutante dell'orso grizzly, Wild Hook attacca con le sue gigantesche zampe artigliate e cerca di far arrendere i nemici al Sonno tramite l'uso di gas velenosi. Usa Blind contro di lui per mandare a vuoto i suoi assalti e ricorda di ridare energia ai membri feriti.

ESEMPI HP

LV	HP
1	4231
30	6450
60	11400
100	22200

MAGIE E OGGETTI OTTENIBILI:

LIVELLI	MAGIE DA ASSIMILARE	OGGETTI LASCIATI CADERE	OGGETTI DA RUBARE
1-19	Aero	Quarzo Magico, Artiglio Affilato, Girandola	Girandola
20-29	Aero, Dispel	Artiglio Affilato, Piuma del Vento, Girandola	Girandola
30-100	Aero, Dispel, Reflex	Artiglio Affilato, Piuma del Vento, Girandola	Girandola, Missile

NOME
Slapper

AREA
- Garden di Galbadia > Palestra

ATTACCHI ELEMENTALI
Più utili: – / –
Meno utili: – / –

Descrizione:
Gli Slappers tendono ad assaltarti in gruppo e utilizzano attacchi fisici che possono avere, occasionalmente, un'intensità maggiore. Qualsiasi attacco con alterazione di status si rivelerà efficace.

ESEMPI HP

LV	HP
1	44
30	1080
60	3390
100	8430

MAGIE E OGGETTI OTTENIBILI:

LIVELLI	MAGIE DA ASSIMILARE	OGGETTI LASCIATI CADERE	OGGETTI DA RUBARE
1-19	Blizzard	Granpozione	Granpozione
20-29	Blizzard, Blizzara, Idro	Granpozione	Granpozione
30-100	Blizzard, Blizzara, Blizzaga, Idro	Granpozione	Granpozione

NOME
Cerberus

BOSS, G.F.

AREA
- Garden di Galbadia > Hall 1° piano

ATTACCHI ELEMENTALI
Più utili: – / –
Meno utili: Tuono / Vento

Descrizione:
Sicuro della sua forza, Cerberus ti attende tranquillo nella hall principale del Garden di Galbadia. Avvicinati a questo enorme cane da guardia a tre teste e preparati a neutralizzare la sua magia Triple. È proprio questa una delle rare occasioni in cui potrai assimilare Triple, quindi sfrutta la possibilità. Non attaccare Cerberus con gli elementi Tuono e Vento.

ESEMPI HP

LV	HP
1	7100
10	8000
20	9000
30	10000

MAGIE E OGGETTI OTTENIBILI:

LIVELLI	MAGIE DA ASSIMILARE	OGGETTI LASCIATI CADERE	OGGETTI DA RUBARE
1-19	Quake, Double	Rivitalizzatore G	Vol Velocità
20-29	Quake, Double, Triple	Rivitalizzatore G	Vol Velocità
30	Quake, Double, Triple	Rivitalizzatore G	Vol Velocità

NOME
Seifer (2° volta)

BOSS

AREA
- Garden di Galbadia > Sala del Supremo

ATTACCHI ELEMENTALI
Più utili: Veleno / –
Meno utili: – / –

Descrizione:
Seifer si è preparato meglio al secondo duello con Squall. Subito dopo aver perso metà del suo HP lancerà un attacco davvero fulminante. Dato che userà Haste su di sé per velocizzarsi, ti converrebbe fare lo stesso con i tuoi personaggi. Seifer comincerà a curarsi una volta che il suo HP ha raggiunto un livello critico. Il suo unico punto debole è la sensibilità al Veleno.

ESEMPI HP

LV	HP
1	1300
10	4000
20	7000
31	10300

MAGIE E OGGETTI OTTENIBILI:

LIVELLI	MAGIE DA ASSIMILARE	OGGETTI LASCIATI CADERE	OGGETTI DA RUBARE
1-19	Fire, Thunder, Dispel, Haste	Megapozione	Megafenice
20-29	Fira, Thundara, Dispel, Haste	Megapozione	Megafenice
30-31	Firaga, Thundaga, Dispel, Haste	Megapozione	Megafenice

NOME
Seifer (3° volta)

BOSS

AREA
- Garden di Galbadia > Auditorium

ATTACCHI ELEMENTALI
Più utili: Veleno / –
Meno utili: – / –

Descrizione:
Seifer è ora indebolito. Ciononostante, cerca coraggiosamente di proteggere la sua strega. Trova il tempo di usare Haste su tutti i tuoi uomini prima di sconfiggerlo; questo status sarà valido anche per la continuazione della battaglia e ti consentirà di agire immediatamente quando arriverà Edea.

ESEMPI HP

LV	HP
1	1200
10	3000
20	5000
32	7400

MAGIE E OGGETTI OTTENIBILI:

LIVELLI	MAGIE DA ASSIMILARE	OGGETTI LASCIATI CADERE	OGGETTI DA RUBARE
1-19	Fire, Thunder, Dispel, Haste	Med dell'Eroe, Med del Mago	Med dell'Eroe, Med del Mago
20-29	Fira, Thundara, Dispel, Haste	Med dell'Eroe, Med del Mago	Med dell'Eroe, Med del Mago
30-100	Firaga, Thundaga, Dispel, Haste	Med dell'Eroe, Med del Mago	Med dell'Eroe, Med del Mago

NOME
Edea (2° volta)

BOSS, possiede G.F.

AREA
• Garden di Galbadia > Auditorium

ATTACCHI ELEMENTALI
Più utili: – / –
Meno utili: – / –

Descrizione:
Benché sia più forte di prima, Edea non è troppo difficile da sconfiggere. Usa Morfeo (magari in Junction con ST-Att) e ricorda di assimilare il G.F. Alexander. L'attacco Maelstrom di Edea riduce l'HP dei personaggi della metà, quindi è opportuno tenere sempre un occhio aperto sulla salute della squadra, agendo in fretta con magie e oggetti energetici.

ESEMPI HP

LV	HP
1	500
10	5000
20	10000
32	16000

MAGIE E OGGETTI OTTENIBILI:

LIVELLI	MAGIE DA ASSIMILARE	OGGETTI LASCIATI CADERE	OGGETTI DA RUBARE
1-19	Blizzard, Antima, Esna, Alexander	Bracciale di Aya	Corona Reale
20-29	Blizzara, Antima, Esna, Alexander	Bracciale di Aya	Corona Reale
30-32	Blizzaga, Antima, Esna, Alexander	Bracciale di Aya	Corona Reale

NOME
RubRumDragon

AREA
• Trabia > Valle di Trabia
• Isola Ric. Sottomarina > Laboratorio

ATTACCHI ELEMENTALI
Più utili: Gelo / Sacro
Meno utili: Fuoco / Vento

Descrizione:
Questo violento drago dispone di un'ingente quantità di punti HP. Usa Protect per deviare il suo respiro malefico e prova a pietrificarlo. Sebbene il RubRumDragon possa assorbire Fuoco e Vento, è debole contro Gelo e Sacro. Sfrutta le battaglia contro questi mostri per ottenere magie Meteor dai RubRumDragon di livello superiore.

ESEMPI HP

LV	HP
1	668
30	19975
60	45700
100	89100

MAGIE E OGGETTI OTTENIBILI:

LIVELLI	MAGIE DA ASSIMILARE	OGGETTI LASCIATI CADERE	OGGETTI DA RUBARE
1-19	Aero, Fira	Zanna di Drago, Pietra dell'Ira	Zanna di Drago
20-29	Aero, Firaga, Antima	Zanna di Drago, Pietra dell'Ira, Scheggia Stella, Biocristallo	Zanna di Drago
30-100	Firaga, Reflex, Flare, Meteor	Pietra dell'Ira, Biocristallo	Zanna di Drago

NOME
Abadon

BOSS

AREA
• Esthar > Lago Salato

ATTACCHI ELEMENTALI
Più utili: Fuoco / Sacro
Meno utili: – / –

Descrizione:
Mentre rimane in piedi, questo mostro lancia attacchi ad alterazione di status. Una volta che si è sporto in avanti, userà la sua lingua e i suoi artigli. La sua resistenza e il suo spirito sono tuttavia superiori quando si trova in posizione eretta. Sacro e Fuoco gli provocano danni doppi.

ESEMPI HP

LV	HP
1	510
10	5010
20	10010
34	17010

MAGIE E OGGETTI OTTENIBILI:

LIVELLI	MAGIE DA ASSIMILARE	OGGETTI LASCIATI CADERE	OGGETTI DA RUBARE
1-19	Energia, Esna, Dispel	Gemma Flare	Lista dei Poteri
20-29	Energira, Esna, Dispel	Gemma Flare	Lista dei Poteri
30-34	Energiga, Esna, Dispel, Flare	Gemma Flare	Lista dei Poteri

NOME
Molboro

AREA
• Esthar > Grande Pianura, Bosco Grandidieri

ATTACCHI ELEMENTALI
Più utili: Fuoco / Gelo
Meno utili: Veleno / Terra

Descrizione:
Questo tizio nauseante ha probabilmente il peggior alito che si sia mai sentito. Le esalazioni di Molboro possono provocare, tra gli altri, gli status Veleno, Mutismo, Blind, Berserk, Sonno, Slow e Caos. Metti in Junction Drain con ST-Att e Blind o Medusa con ST-Dif.

ESEMPI HP

LV	HP
1	1410
30	42750
60	86400
100	146000

MAGIE E OGGETTI OTTENIBILI:

LIVELLI	MAGIE DA ASSIMILARE	OGGETTI LASCIATI CADERE	OGGETTI DA RUBARE
1-19	Bio	Antenna Molboro, Artiglio Malefico	Antenna Molboro
20-29	Bio, Antima	Antenna Molboro, Artiglio Malefico	Antenna Molboro
30-100	Bio, Antima, Quake	Antenna Molboro, Artiglio Malefico, Corona di Yupu	Antenna Molboro

mostri

NOME
Propagetor

AREA
• Lagunarok

ATTACCHI ELEMENTALI
Più utili: – / –
Meno utili: – / –

BOSS

Descrizione:
Questo tipo di mostro infesta la nave Lagunarock. I Propagetors appaiono in coppie di differenti colori (vedi la Soluzione per le tattiche di base). Lasciano cadere Gemme di ogni genere: Aura, Ade, Protect, Shell, Sancta, Flare, Meteor e Ultima. Sfrutta i Propagetors per accumulare potenti magie curative ed energetiche.

ESEMPI HP

LV	HP
1	1100
20	3000
30	4000
42	5200

MAGIE E OGGETTI OTTENIBILI:

LIVELLI	MAGIE DA ASSIMILARE	OGGETTI LASCIATI CADERE	OGGETTI DA RUBARE
1-19	Thunder, Energia, Esna, Reiz	Gemme (tutti i tipi)	Giada Magica
20-29	Thundara, Energira, Esna, Reiz	Gemme (tutti i tipi)	Giada Magica
30-42	Thundaga, Energiga, Esna, Reiz	Gemme (tutti i tipi)	Giada Magica

NOME
Greyos

AREA
• Esthar > Esthar City, Lunatic Pandora

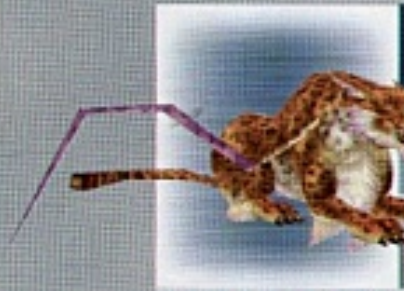
ATTACCHI ELEMENTALI
Più utili: – / –
Meno utili: – / –

Descrizione:
Una tartaruga mutante pesantemente corazzata che si indurisce ancora di più quando viene colpita, diventando così molto resistente agli attacchi. Usa Ade o Medusa per tagliare corto con la battaglia.

ESEMPI HP

LV	HP
1	1205
30	1575
60	2400
100	4200

MAGIE E OGGETTI OTTENIBILI:

LIVELLI	MAGIE DA ASSIMILARE	OGGETTI LASCIATI CADERE	OGGETTI DA RUBARE
1-29	Energia, Esna, Dispel	Giada Magica, Anello Vitale	Giada Magica
30-39	Energira, Esna, Dispel	Anello Vitale, Abito Eroico, Anello Sacro	Giada Magica
40-100	Energiga, Esna, Dispel	Anello Vitale, Abito Eroico, Anello Sacro	Giada Magica

NOME
Kwaul

AREA
• Esthar > Esthar City, Tear's Point

ATTACCHI ELEMENTALI
Più utili: – / –
Meno utili: – / –

Descrizione:
Questo gatto selvatico mutante è un avversario pericoloso. Kwaul usa la magia Ade di Livello 5, capace di mettere fuori combattimento un personaggio, e dispone anche di altre magie. Sa anche vibrare colpi fisici e può pietrificare il nemico. L'uso dei G.F. potrebbe rendere lo scontro più breve.

ESEMPI HP

LV	HP
1	231
30	8250
60	19200
100	38000

MAGIE E OGGETTI OTTENIBILI:

LIVELLI	MAGIE DA ASSIMILARE	OGGETTI LASCIATI CADERE	OGGETTI DA RUBARE
1-29	Ade, Antima, Reiz	Giada Magica, Anello Vitale	Anello Sacro
30-39	Ade, Antima, Reiz	Anello Sacro, Pietra Lunare	Anello Sacro
40-100	Ade, Antima, Reiz	Anello Sacro, Pietra Lunare	Anello Sacro

NOME
Galkimasela

AREA
• Esthar > Esthar City, Lunatic Pandora
• Deposito dell'Oceano

ATTACCHI ELEMENTALI
Più utili: Sacro / Vento
Meno utili: Terra / Veleno

Descrizione:
Uno dei mostri più fastidiosi del gioco. I Galkimasela attaccano con rapidità e raramente falliscono nell'infliggere status Caos e Mutismo, oltre a essere dei veri ossi duri. Ai livelli più alti contrattacca con Sancta, specie verso l'epilogo del combattimento. Dal livello 29 in su, inoltre, questo elemento è l'unico a provocare danni sensibilmente superiori alla media.

ESEMPI HP

LV	HP
1	4212
30	5100
60	7080
100	11400

MAGIE E OGGETTI OTTENIBILI:

LIVELLI	MAGIE DA ASSIMILARE	OGGETTI LASCIATI CADERE	OGGETTI DA RUBARE
1-29	Blind, Novox, Caos, Medusa	Anima dei Morti, Artiglio Malefico	Polvere Velenosa
30-39	Blind, Novox, Caos, Medusa	Anima dei Morti, Artiglio Malefico	Polvere Velenosa
40-100	Blind, Novox, Caos, Medusa	Anima dei Morti, Artiglio Malefico, Pietra Lunare	Polvere Velenosa

NOME
Thythan

AREA
• Esthar > Esthar City, Tears' Point

ATTACCHI ELEMENTALI
Più utili: Tuono / Vento
Meno utili: Veleno / –

Descrizione:
Poiché questo colosso dispone unicamente di attacchi fisici, può essere reso pressoché inoffensivo tramite la magia Blind. Per via del suo alto contenuto metallico è particolarmente sensibile al Tuono. Dal Livello 40 in su, utilizza la tecnica Multidifesa per ridurre i danni subiti, dopo avere però perso circa metà del suo HP.

ESEMPI HP

LV	HP
1	663
30	22500
60	50400
100	96000

MAGIE E OGGETTI OTTENIBILI:

LIVELLI	MAGIE DA ASSIMILARE	OGGETTI LASCIATI CADERE	OGGETTI DA RUBARE
1-29	Haste, Shell, Reflex	Giada Magica, Scheggia Stella	Scheggia Stella
30-39	Haste, Quake, Shell, Reflex	Mitra, Scheggia Stella	Scheggia Stella
40-100	Haste, Quake, Shell, Reflex	Mitra, Scheggia Stella	Scheggia Stella

NOME
Elnoyle

AP+

AREA
• Esthar City
• Castello di Artemisia

ATTACCHI ELEMENTALI
Più utili: Vento / –
Meno utili: Terra / –

Descrizione:
Un nemico feroce che predilige gli attacchi fisici a quelli magici. Assimila e lancia Pain per limitare i suoi assalti e usa l'elemento Vento per colpire. Tieni sotto controllo l'HP dei tuoi uomini – questo mostro è capace di infliggere punizioni severe.

ESEMPI HP

LV	HP
1	30968
30	61875
60	99600
100	159000

MAGIE E OGGETTI OTTENIBILI:

LIVELLI	MAGIE DA ASSIMILARE	OGGETTI LASCIATI CADERE	OGGETTI DA RUBARE
1-19	Pain, Double	Giada Magica, Pietra Lunare	Pietra Lunare
20-29	Pain, Double	Giada Magica, Pietra Lunare, Biocristallo	Pietra Lunare
30-100	Pain, Double, Sancta	Biocristallo	Pietra Lunare

NOME
Behemoth

AP+

AREA
• Esthar > Esthar City, Grande Pianura

ATTACCHI ELEMENTALI
Più utili: – / –
Meno utili: – / –

Descrizione:
Questa grossa bestia usa la magia più spesso degli attacchi fisici e tende a contrattaccare con Meteor. Prova a usare Novox e proteggiti con Reflex. Se disponi dell'abilità Ruba, non dimenticare di sottrargli il Sistema Zeta. I Behemoth sono gli unici mostri da cui è possibile ottenere questo oggetto, utile per le Magie Blu di Quistis.

ESEMPI HP

LV	HP
1	35263
30	45500
60	61400
100	91000

MAGIE E OGGETTI OTTENIBILI:

LIVELLI	MAGIE DA ASSIMILARE	OGGETTI LASCIATI CADERE	OGGETTI DA RUBARE
1-19	Rigene, Tornado	Giada Magica, Sistema Zeta	Sistema Zeta
20-29	Rigene, Tornado	Sistema Zeta, Anello di Titano, Biocristallo	Sistema Zeta
30-100	Rigene, Tornado, Flare	Sistema Zeta, Anello di Titano, Biocristallo	Sistema Zeta

NOME
Raijin (2° volta)

BOSS

AP+

AREA
• Esthar > Lunatic Pandora

ATTACCHI ELEMENTALI
Più utili: Veleno / Vento
Meno utili: Tuono / –

Descrizione:
Un nuovo scontro con Raijin e Fujin. Grazie alla magia Aura, Raijin potrà occasionalmente utilizzare le sue tecniche speciali. Usa Blind contro di lui per renderlo inoffensivo e accumula magie, se ci riesci. Come al solito, evita di ricorrere al Tuono.

ESEMPI HP

LV	HP
1	5400
10	9000
20	13000
44	22600

MAGIE E OGGETTI OTTENIBILI:

LIVELLI	MAGIE DA ASSIMILARE	OGGETTI LASCIATI CADERE	OGGETTI DA RUBARE
1-19	Thunder, Protect, Shell	FRZ UP	Lista dei Poteri
20-29	Thunder, Thundara, Shell, Protect	FRZ UP	Lista dei Poteri
30-44	Thundara, Thundaga, Shell, Protect	FRZ UP	Lista dei Poteri

NOME
Fujin (2° volta)

BOSS

AREA
• Esthar > Lunatic Pandora

ATTACCHI ELEMENTALI
Più utili: Veleno / –
Meno utili: Vento / –

Descrizione:
Fujin fa la sua apparizione insieme a Raijin, supportandolo con una varietà di magie. Trascorso un po' di tempo si affiderà a Meteor oltre ad alcuni notevoli attacchi fisici. Il Veleno ha effetti leggermente più sostanziosi rispetto agli altri attacchi elementali.

ESEMPI HP

LV	HP
1	5300
10	8000
20	11000
44	18200

MAGIE E OGGETTI OTTENIBILI:

LIVELLI	MAGIE DA ASSIMILARE	OGGETTI LASCIATI CADERE	OGGETTI DA RUBARE
1-19	Aero, Energia, Reiz	Megaelisir	Megaelisir
20-29	Aero, Energira, Reiz	Megaelisir	Megaelisir
30-44	Aero, Energiga, Areiz, Tornado	Megaelisir	Megaelisir

NOME
Mobile Type 8b

BOSS

AREA
• Esthar > Lunatic Pandora

ATTACCHI ELEMENTALI
Più utili: Tuono / Vento
Meno utili: Terra / –

Descrizione:
Un mezzo d'attacco mobile appartenente all'ex esercito di Esthar. Quando è collegato all'Arma Supplementare destra e sinistra (vedi più avanti) il suo contrattacco può rappresentare la rovina della tua squadra, quindi colpiscilo solo quando è scollegato. Dato che gli assalti ridurranno l'HP del personaggio travolto a 1, tieni a disposizione oggetti e magie energetiche.

ESEMPI HP

LV	HP
1	30400
10	34000
20	38000
41	46400

MAGIE E OGGETTI OTTENIBILI:

LIVELLI	MAGIE DA ASSIMILARE	OGGETTI LASCIATI CADERE	OGGETTI DA RUBARE
1-19	Fire, Thunder, Blizzard, Flare	Cannone Laser	Cannone Laser
20-29	Fira, Thundara, Blizzara, Flare	Cannone Laser	Cannone Laser
30-41	Firaga, Thundaga, Blizzaga, Flare	Cannone Laser	Cannone Laser

NOME
Arma Supp. sx

BOSS

AREA
• Esthar > Lunatic Pandora

ATTACCHI ELEMENTALI
Più utili: – / –
Meno utili: Terra / –

Descrizione:
Come l'Arma Supplementare destra, questo modulo incrementa in misura notevole il danno potenziale della sua unità principale. Sfortunatamente, non è sensibile a nessun particolare elemento. Assimila le sue magie curative (così da risparmiare le tue) e prova a rubare il suo RES UP.

ESEMPI HP

LV	HP
1	5100
10	6000
20	7000
41	9100

MAGIE E OGGETTI OTTENIBILI:

LIVELLI	MAGIE DA ASSIMILARE	OGGETTI LASCIATI CADERE	OGGETTI DA RUBARE
1-19	Energia, Esna	–	RES UP
20-29	Energira, Esna	–	RES UP
30-41	Energiga, Esna	–	RES UP

NOME
Arma Supp. dx

BOSS

AREA
• Esthar > Lunatic Pandora

ATTACCHI ELEMENTALI
Più utili: – / –
Meno utili: Terra / –

Descrizione:
Ancora più pericolosa dell'Arma Supplementare sinistra, quella destra non offre però alcuna magia energetica. Se disponi dell'abilità Ruba, non dimenticare di prendere FRZ UP. Dato che non puoi distruggere completamente i due moduli, concentrati sul Mobile Type 8b quando si scollega.

ESEMPI HP

LV	HP
1	5100
10	6000
20	7000
41	9100

MAGIE E OGGETTI OTTENIBILI:

LIVELLI	MAGIE DA ASSIMILARE	OGGETTI LASCIATI CADERE	OGGETTI DA RUBARE
1-19	Fire, Thunder, Blizzard	–	FRZ UP
20-29	Fira, Thundara, Blizzara	–	FRZ UP
30-41	Firaga, Thundaga, Blizzaga	–	FRZ UP

NOME
Seifer (4° volta)

AREA
• Esthar > Lunatic Pandora

ATTACCHI ELEMENTALI
Più utili: Veleno / –
Meno utili: – / –

BOSS

Descrizione:
Seifer intralcia il tuo cammino per la quarta volta. Se possiedi il G.F. Odino, avrai una brutta sorpresa. Dopo un mini-evento la battaglia prosegue... solo per essere interrotta da un altro mini-evento nel caso tu riesca a sopravvivere abbastanza a lungo. Alla fine, il combattimento si conclude; assimila e usa Aura, se Seifer ha superato il Livello 30.

ESEMPI HP

LV	HP
1	3700
20	17000
30	24000
45	34500

MAGIE E OGGETTI OTTENIBILI:

LIVELLI	MAGIE DA ASSIMILARE	OGGETTI LASCIATI CADERE	OGGETTI DA RUBARE
1-19	Fire, Thunder, Blizzard	Med dell'Eroe, Med del Mago	Med dell'Eroe, Med del Mago
20-29	Fira, Thundara, Blizzara	Med dell'Eroe, Med del Mago	Med dell'Eroe, Med del Mago
30-45	Firaga, Thundaga, Blizzaga, Aura	Med dell'Eroe, Med del Mago	Med dell'Eroe, Med del Mago

NOME
Adele

AREA
• Esthar > Lunatic Pandora

ATTACCHI ELEMENTALI
Più utili: Vento / –
Meno utili: Sacro / –

BOSS

Descrizione:
Questa strega malvagia è libera di fuggire dalla sua prigione spaziale. Dopo aver sottratto a Rinoa il suo HP, Adele lancerà molto probabilmente un attacco devastante. Affrettati a rimettere in sesto del tutto la squadra. Dopo che sarà stato visualizzato un messaggio riguardante la concentrazione delle magie, Adele lancerà Ultima. Non usare Sancta, non faresti che darle manforte: attaccala invece con il Vento.

ESEMPI HP

LV	HP
1	6000
20	25000
30	35000
46	51000

MAGIE E OGGETTI OTTENIBILI:

LIVELLI	MAGIE DA ASSIMILARE	OGGETTI LASCIATI CADERE	OGGETTI DA RUBARE
1-19	Fire, Thunder, Blizzard	–	Anima di Samasa
20-29	Fira, Thundara, Blizzara	–	Anima di Samasa
30-46	Firaga, Thundaga, Blizzaga	–	Anima di Samasa

NOME
Rinoa

AREA
• Esthar > Lunatic Pandora

ATTACCHI ELEMENTALI
Più utili: – / –
Meno utili: – / –

BOSS

Descrizione:
No, non si tratta di un combattimento contro Rinoa: il tuo obiettivo è semplicemente fare in modo che rimanga cosciente. La battaglia si considera persa, infatti, se l'HP di Rinoa scende a 0. Lancia Rigene su di lei così che possa costantemente incrementare i suoi punti HP; Shell, invece, servirà a ridurre il danno causatole da Adele.

ESEMPI HP

LV	HP
1	6021
20	6800
30	7500
46	9036

MAGIE E OGGETTI OTTENIBILI:

LIVELLI	MAGIE DA ASSIMILARE	OGGETTI LASCIATI CADERE	OGGETTI DA RUBARE
1-19	Esna, Dispel, Regen	–	Megaelisir
20-29	Esna, Dispel, Regen	–	Megaelisir
30-46	Esna, Dispel, Regen	–	Megaelisir

NOME
Strega (1)

AREA
• Sala d'Iniziazione

ATTACCHI ELEMENTALI
Più utili: – / –
Meno utili: – / –

BOSS

Descrizione:
Verrai sfidato da due streghe di questo tipo. La magia della strega non è invincibile e può essere limitata con Reflex o con il G.F. Carbuncle. Attacca fisicamente queste malvagie creature e cura sempre i tuoi uomini, perché questa sequenza di scontri prosegue finché non hai abbattuto tre tipi di streghe.

ESEMPI HP

LV	HP
45	3390

MAGIE E OGGETTI OTTENIBILI:

LIVELLI	MAGIE DA ASSIMILARE	OGGETTI LASCIATI CADERE	OGGETTI DA RUBARE
45	Firaga, Thundaga, Blizzaga	Gemma Flare, Gemma Sancta, Gemma Meteo, Gemma Ultima	Gemma Meteo, Gemma Ultima

NOME
Strega (2)

AREA
- Sala d'Iniziazione

ATTACCHI ELEMENTALI
Più utili: – / –
Meno utili: – / –

BOSS

Descrizione:
È una delle streghe che affronterai nell'alterazione del tempo. Usa la magia Double, seguita da attacchi magici. Prova ad ammutolirla con Novox e tieni d'occhio i tuoi livelli HP. Dopo che avrai sconfitto i primi due tipi di strega, ne apparirà un terzo.

ESEMPI HP

LV	HP
45	4496

LIVELLI	MAGIE DA ASSIMILARE	OGGETTI LASCIATI CADERE	OGGETTI DA RUBARE
45	Haste, Double	Gemma Flare, Gemma Sancta, Gemma Meteo, Gemma Ultima	Gemma Meteo, Gemma Ultima

NOME
Strega (3)

AREA
- Sala d'Iniziazione

ATTACCHI ELEMENTALI
Più utili: – / –
Meno utili: – / –

BOSS

Descrizione:
La tua ultima fatica nella Sala d'Iniziazione. Fai in modo di avere gli HP al massimo quando la strega dà inizio al conto alla rovescia per lanciare Ultima. Non c'è modo di arrestare o rallentare questa magia; tra un conto e l'altro questa creatura utilizzerà violenti contrattacchi fisici.

ESEMPI HP

LV	HP
45	32500

LIVELLI	MAGIE DA ASSIMILARE	OGGETTI LASCIATI CADERE	OGGETTI DA RUBARE
45	Flare, Sancta	Gemma Flare, Gemma Sancta, Gemma Meteo, Gemma Ultima	Gemma Meteo, Gemma Ultima

NOME
Abyss Worm

AREA
- Esthar > Deserto Kayukbahr
- Castello di Artemisia

ATTACCHI ELEMENTALI
Più utili: Acqua / Vento
Meno utili: Terra / –

Descrizione:
Un disgustoso verme che sa lanciare sia attacchi magici che fisici. Puoi evitare il suo sisma di sabbia usando Levita sul tuo gruppo. È un avversario debole contro Vento e Acqua. Puoi anche tentare di lanciargli contro la magia Tornado che lui stesso possiede.

ESEMPI HP

LV	HP
1	210
30	6750
60	14400
100	26000

MAGIE E OGGETTI OTTENIBILI:

LIVELLI	MAGIE DA ASSIMILARE	OGGETTI LASCIATI CADERE	OGGETTI DA RUBARE
1-19	Aero	Quarzo Magico, Ametista Magica Girandola	Ametista Magica, Girandola
20-29	Aero	Ametista Magica, Giada Magica, Girandola	Girandola
30-100	Aero, Tornado, Quake	Girandola	Girandola

NOME
Chimera

AREA
- Esthar > Deserto Kayukbahr
- Castello di Artemisia

ATTACCHI ELEMENTALI
Più utili: Sacro / –
Meno utili: Tuono / Vento

Descrizione:
Un terribile mostro la cui unica debolezza manifesta è contro l'elemento Sacro. La testa di leone usa attacchi fisici, quella di capra lancia magie ad alterazione di status, quella di drago sputa acqua. Assimila e usa subito Esna per curare le alterazioni dei tuoi personaggi.

ESEMPI HP

LV	HP
1	352
30	12750
60	30000
100	60000

MAGIE E OGGETTI OTTENIBILI:

LIVELLI	MAGIE DA ASSIMILARE	OGGETTI LASCIATI CADERE	OGGETTI DA RUBARE
1-19	Idro, Thunder, Esna	Idrocristallo, Zanna Rossa	Zanna Rossa
20-29	Idro, Bio, Thundara, Esna	Idrocristallo, Zanna Rossa, Scheggia Stella	Zanna Rossa
30-100	Idro, Bio, Thundaga, Esna	Idrocristallo, Zanna Rossa, Anello Sacro, Scheggia Stella	Zanna Rossa

NOME
Melth Dragon

AREA
• Esthar > Bosco Grandidieri
• Galbadia > Isola più vicino all'Inferno

ATTACCHI ELEMENTALI
Più utili: Acqua / Terra
Meno utili: Veleno / Fuoco

Descrizione:
Questa mostruosità dai sei occhi è dotata di una riserva incredibile di HP e sa assorbire gli attacchi basati sul Veleno e sul Fuoco, quindi controlla i tuoi Junction a ST-Att prima di entrare nel suo habitat. Shell può ridurre i danni causati dai suoi colpi, mentre l'Acqua gli provoca danni due volte superiori alla norma.

ESEMPI HP

LV	HP
1	10052
30	13750
60	22000
100	40000

MAGIE E OGGETTI OTTENIBILI:

LIVELLI	MAGIE DA ASSIMILARE	OGGETTI LASCIATI CADERE	OGGETTI DA RUBARE
1-19	Fire, Shell, Protect	Zanne di Grifone, Zanna Rossa, Pelle di Drago	Zanna Rossa
20-29	Fira, Shell, Protect	Zanne di Grifone, Zanna Rossa, Zanna di Drago	Zanna Rossa
30-100	Firaga, Dispel, Shell, Protect	Zanna Rossa, Zanna di Drago, Scheggia Stella	Zanna Rossa

NOME
Tonberry

AREA
• Centra > Rovine di Centra
• Castello di Artemisia

ATTACCHI ELEMENTALI
Più utili: – / –
Meno utili: – / –

Descrizione:
Questa timida creaturina è, in realtà, molto fastidiosa. Si avvicina a piccoli passi e quando raggiunge un personaggio lo accoltella, abbattendolo in via definitiva. Sa anche usare potenti contrattacchi magici. Il modo più veloce per liberarsi dei Tonberry è usare il G.F. Diablos.

ESEMPI HP

LV	HP
1	15200
30	21000
60	27000
100	35000

MAGIE E OGGETTI OTTENIBILI:

LIVELLI	MAGIE DA ASSIMILARE	OGGETTI LASCIATI CADERE	OGGETTI DA RUBARE
1-19	Ade	Coltello da Chef	Coltello da Chef
20-29	Ade	Coltello da Chef	Coltello da Chef
30-100	Ade	Coltello da Chef	Coltello da Chef

NOME
Odino

BOSS, G.F.

AREA
• Centra > Rovine di Centra

ATTACCHI ELEMENTALI
Più utili: – / –
Meno utili: – / –

Descrizione:
Devi passare attraverso un evento a tempo per guadagnarti questo leggendario G.F. Dopo aver risolto una serie di rompicapi (vedi il capitolo "Soluzione") dovrai confrontarti con Odino e sconfiggerlo prima che scada il tempo. Lui rimarrà passivo e sarà tuo compito impressionarlo favorevolmente. Se ci riuscirai, Odino apparirà casualmente durante le battaglie per darti una mano; se non ci riuscirai, al contrario, allo scadere del tempo sarà game over.

ESEMPI HP

LV	HP
1	1300
30	10000
60	19000
100	31000

MAGIE E OGGETTI OTTENIBILI:

LIVELLI	MAGIE DA ASSIMILARE	OGGETTI LASCIATI CADERE	OGGETTI DA RUBARE
1-19	Stop, Ade, Double, Triple	Extrapozione G	Vol Fortuna
20-29	Stop, Ade, Double, Triple	Extrapozione G	Vol Fortuna
30-100	Stop, Ade, Double, Triple	Extrapozione G	Vol Fortuna

NOME
Tomberry

BOSS, G.F.

AREA
• Centra > Rovine di Centra

ATTACCHI ELEMENTALI
Più utili: – / –
Meno utili: – / –

Descrizione:
Se sconfiggi circa 20 Tonberry consecutivamente, il loro Re apparirà immediatamente per confrontarsi con te. Usa forti magie e fa piovere cianfrusaglie dal cielo per ferire la tua squadra. Accumula le sue magie energetiche e di recupero se ne hai bisogno; il G.F. Diablos non è però efficace contro di lui.

ESEMPI HP

LV	HP
1	2500
30	75000
60	150000
100	250000

MAGIE E OGGETTI OTTENIBILI:

LIVELLI	MAGIE DA ASSIMILARE	OGGETTI LASCIATI CADERE	OGGETTI DA RUBARE
1-19	Ade, Energia, Reiz	Corona Reale	–
20-29	Ade, Energira, Reiz	Corona Reale	–
30-100	Ade, Energiga, Areiz	Corona Reale	–

NOME
Kyactus (piccolo)

AREA
- Isola di Kyactus

ATTACCHI ELEMENTALI
Più utili: Acqua / –
Meno utili: – / –

Descrizione:
Un veloce uomo-cactus che tenta di sfuggire al combattimento. I Kyactus appaiono generalmente in gruppi e utilizzano aghi capaci di derubare la vittima di 1000 punti HP, indipendentemente dalle sue difese. Assimila la sua magia Haste, che ti sarà utile nel prosieguo del cammino.

ESEMPI HP

LV	HP
1	202
30	350
60	680
100	1400

MAGIE E OGGETTI OTTENIBILI:

LIVELLI	MAGIE DA ASSIMILARE	OGGETTI LASCIATI CADERE	OGGETTI DA RUBARE
1-19	Haste	Ago di Cactus, Scarpe Veloci	Ago di Cactus
20-29	Haste	Ago di Cactus, Scarpe Veloci	Ago di Cactus
30-100	Haste	Ago di Cactus, Motore Jet	Ago di Cactus

NOME
Kyactus (gigante)

BOSS, G.F.

AREA
- Isola di Kyactus

ATTACCHI ELEMENTALI
Più utili: Acqua / –
Meno utili: – / –

Descrizione:
Questo enorme uomo-cactus è molto più grande del suo fratello minore. Fai in modo che tutti i personaggi abbiano accesso a magie o oggetti curativi: i suoi aghi causano danni da 10000 punti HP. Ogni volta che Kyactus si abbatte su un personaggio causa ulteriori dispiaceri; preparati a una lunga battaglia.

ESEMPI HP

LV	HP
1	6000
30	180000
60	360000
100	600000

MAGIE E OGGETTI OTTENIBILI:

LIVELLI	MAGIE DA ASSIMILARE	OGGETTI LASCIATI CADERE	OGGETTI DA RUBARE
1-19	Zero, Antima, Tornado	Anello di Gaia	Ago di Cactus
20-29	Zero, Antima, Tornado	Anello di Gaia	Ago di Cactus
30-100	Zero, Antima, Tornado	Anello di Gaia	Ago di Cactus

NOME
Bahamut

BOSS, G.F.

AREA
- Isola Ric. Sottomarina > Laboratorio

ATTACCHI ELEMENTALI
Più utili: – / –
Meno utili: Tuono / Vento

Descrizione:
Sarà dura dimostrare a questo G.F. il tuo valore. Lo affronterai immediatamente dopo aver sconfitto due RubRumDragon nel laboratorio di ricerca. Lancia Blind per ridurre la percentuale di successo dei suoi assalti e proteggi la squadra con Shell. Fai in modo che almeno un personaggio disponga di forti difese in Junction con ST-Dif e accumula oggetti energetici prima di affrontare questo avversario.

ESEMPI HP

LV	HP
1	10800
30	34000
60	58000
100	90000

MAGIE E OGGETTI OTTENIBILI:

LIVELLI	MAGIE DA ASSIMILARE	OGGETTI LASCIATI CADERE	OGGETTI DA RUBARE
1-19	Flare, Energiga, Areiz, Dispel	Lista Magica	Lista Magica
20-29	Flare, Energiga, Areiz, Dispel	Lista Magica	Lista Magica
30-100	Flare, Energiga, Areiz, Dispel	Lista Magica	Lista Magica

NOME
Ultima Weapon

BOSS, possiede G.F.

AREA
- Deposito dell'Oceano

ATTACCHI ELEMENTALI
Più utili: – / –
Meno utili: – / –

Descrizione:
Un nemico letale ed estremamente difficile da battere. Tra gli altri attacchi, questo mostro leggendario ne possiede uno che infligge un danno di 9999 punti HP. Continua a rianimare e curare i personaggi e non dimenticarti di assimilare il G.F. Eden. Questo è uno dei combattimenti più duri del gioco, anche perché arriverai a questo scontro subito dopo aver affrontato una sequenza di altri mostri.

ESEMPI HP

LV	HP
1	51100
30	83000
60	116000
100	160000

MAGIE E OGGETTI OTTENIBILI:

LIVELLI	MAGIE DA ASSIMILARE	OGGETTI LASCIATI CADERE	OGGETTI DA RUBARE
1-19	Rigene, Dispel, Ultima, Eden	Gemma Ultima	Triostella
20-29	Rigene, Dispel, Ultima, Eden		Gemma Ultima Triostella
30-100	Rigene, Dispel, Ultima, Eden		Gemma Ultima Triostella

NOME
UFO

BOSS

AREA
• Esthar > Bosco Grandidieri (altopiano del nord)

ATTACCHI ELEMENTALI
Più utili: – / –
Meno utili: – / –

Descrizione:
Questo oggetto volante non identificato apparirà dopo che lo avrai avvistato in quattro luoghi differenti attorno al mondo. Lo vedrai anche se l'abilità Incontri 0 è in Junction. Non opporrà alcuna resistenza: una volta esploso, il suo piccolo pilota raggiungerà una differente area (vedi più avanti).

ESEMPI HP

LV	HP
1	121
30	1600
60	4900
100	12100

MAGIE E OGGETTI OTTENIBILI:

LIVELLI	MAGIE DA ASSIMILARE	OGGETTI LASCIATI CADERE	OGGETTI DA RUBARE
1-19	Antima	Amuleto di Kuzna	–
20-29	Antima	Amuleto di Kuzna	–
30-100	Antima	Amuleto di Kuzna	–

NOME
KoyoKoyo

BOSS

AREA
• Balamb > Pianura di Arkland

ATTACCHI ELEMENTALI
Più utili: – / –
Meno utili: – / –

Descrizione:
Se vuoi puoi attaccare questo indifeso alieno: otterrai il suo Acceleratore (a meno che non usi l'abilità Divora). Se, al contrario, decidi di aiutarlo, ti darà la sua carta in cambio dei tuoi Elisir.

ESEMPI HP

LV	HP
1	10
30	10
60	10
100	10

MAGIE E OGGETTI OTTENIBILI:

LIVELLI	MAGIE DA ASSIMILARE	OGGETTI LASCIATI CADERE	OGGETTI DA RUBARE
1-19	Fire, Thunder, Energia	–	–
20-29	Fira, Thundara, Energira	–	–
30-100	Firaga, Thundaga, Energiga	Rilascia comunque l'Acceleratore	–

NOME
Sphinx / Andro

BOSS

AP++

AREA
Castello di Artemisia > Hall

ATTACCHI ELEMENTALI
Più utili: Sacro / –
Meno utili: – / –

Descrizione:
Dopo aver perso tutto il suo HP, Sphinx si trasforma in Andro. Nella sua forma iniziale il mostro lancia attacchi magici, in seguito fa ricorso alle alterazioni di status. Sacro gli provoca danni raddoppiati.

ESEMPI HP

LV	HP
1	10000
30	10000
60	10000
100	10000

MAGIE E OGGETTI OTTENIBILI:

LIVELLI	MAGIE DA ASSIMILARE	OGGETTI LASCIATI CADERE	OGGETTI DA RUBARE
1-19	Fire, Thunder, Energia	Megaelisir	Elisir
20-29	Fira, Thundara, Energira	Megaelisir	Elisir
30-100	Firaga, Thundaga, Energiga	Megaelisir	Elisir

NOME
Trythos

BOSS

AP++

AREA
• Castello di Artemisia > Cantina

ATTACCHI ELEMENTALI
Più utili: Fuoco / Gelo
Meno utili: Tuono / Terra

Descrizione:
Questa bio-arma è alternativamente debole contro Fuoco e Gelo, quindi fai attenzione a come si sviluppa lo scontro. Se lo colpisci con il Gelo, Trythos diventerà suscettibile al Fuoco e viceversa. Attaccandolo con qualsiasi altro elemento otterrai un devastante contrattacco.

ESEMPI HP

LV	HP
1	2400
20	10000
40	18000
51	22400

MAGIE E OGGETTI OTTENIBILI:

LIVELLI	MAGIE DA ASSIMILARE	OGGETTI LASCIATI CADERE	OGGETTI DA RUBARE
1-19	Haste, Tornado, Blind	Reattore	–
20-29	Haste, Tornado, Blind	Reattore	–
30-51	Haste, Tornado, Blind	Reattore	–

NOME
Krysta

AREA
- Castello di Artemisia > Terrazza

ATTACCHI ELEMENTALI
Più utili: – / –
Meno utili: Gelo / Terra

BOSS

Descrizione:
Nonostante il suo aspetto trasparente questo mostro offre un alto livello di sfida. Risponde agli attacchi fisici con l'artiglio destro e a quelli magici con il sinistro. Tieni in forma il tuo gruppo per l'intera battaglia, perché Krysta lancerà la magia Ultima poco prima della sua sconfitta.

ESEMPI HP

LV	HP
1	5200
20	9000
30	11000
55	16000

MAGIE E OGGETTI OTTENIBILI:

LIVELLI	MAGIE DA ASSIMILARE	OGGETTI LASCIATI CADERE	OGGETTI DA RUBARE
1-19	Sancta	Vol Difesa	–
20-29	Sancta	Vol Difesa	–
30-55	Sancta	Vol Difesa	–

NOME
Dolmen

AREA
- Castello di Artemisia > Sala Quadri

ATTACCHI ELEMENTALI
Più utili: Vento / –
Meno utili: Terra / –

BOSS

Descrizione:
Chiamato come un monumento funebre preistorico, questo mostro tiene fede al suo nome e utilizza attacchi fisici molto potenti. Assimila e usa Zero per ridurre in fretta il suo HP. Gli attacchi a base di Vento gli infliggono danni doppi rispetto agli altri attacchi elementali.

ESEMPI HP

LV	HP
1	5555
20	15250
30	20425
56	34114

MAGIE E OGGETTI OTTENIBILI:

LIVELLI	MAGIE DA ASSIMILARE	OGGETTI LASCIATI CADERE	OGGETTI DA RUBARE
1-19	Zero	Vol Attacco	–
20-29	Zero	Vol Attacco	–
30-56	Zero	Vol Attacco	–

NOME
Alinyumen

AREA
- Castello di Artemisia > Sala Quadri

ATTACCHI ELEMENTALI
Più utili: Vento / –
Meno utili: Terra / –

BOSS

Descrizione:
Un soldato meccanico evocato da Dolmen. Alinyumen usa attacchi simili al suo compare ma provoca danni ben più lievi. Dopo la battaglia precedente non dovrebbe essere nulla di speciale per te, se ottimizzi le difese. Prova a rubare la sua Gemma Meteo.

ESEMPI HP

LV	HP
1	1010
20	1150
30	1750
56	3128

MAGIE E OGGETTI OTTENIBILI:

LIVELLI	MAGIE DA ASSIMILARE	OGGETTI LASCIATI CADERE	OGGETTI DA RUBARE
1-19	Esna, Dispel	–	Gemma Meteo
20-29	Esna, Dispel	–	Gemma Meteo
30-56	Esna, Dispel	–	Gemma Meteo

NOME
Ultra Might

AREA
- Castello di Artemisia > Prigioni

ATTACCHI ELEMENTALI
Più utili: – / –
Meno utili: – / –

BOSS

Descrizione:
Una tremenda macchina da guerra che dovrebbe essere affrontata con le magie Zero e Antima: gli altri attacchi ottengono, infatti, scarsi risultati. Quando viene colpito, questo avversario perde occasionalmente le sue capacità offensive; subito dopo, però, lancia un devastante attacco fisico che ha un'alta percentuale di successo anche se lo avrai in precedenza accecato con Blind.

ESEMPI HP

LV	HP
1	30000
20	30000
40	30000
52	30000

MAGIE E OGGETTI OTTENIBILI:

LIVELLI	MAGIE DA ASSIMILARE	OGGETTI LASCIATI CADERE	OGGETTI DA RUBARE
1-19	Antima	Armatura di Leda	–
20-29	Antima	Armatura di Leda	–
30-52	Antima	Armatura di Leda	–

NOME
Galganthur

[illegible] · Castello di Artemisia > Sala Armi

[illegible]TTACCHI ELEMENTALI
Più utili: – / –
Meno utili: – / –

BOSS

Descrizione:
Sebbene questo grosso nemico non mostri debolezze elementali, puoi usare Zombie contro di lui e quindi lanciargli oggetti di recupero come la Coda di Fenice onde ridurre rapidamente il suo HP. Fai attenzione alle alterazioni di status che può causare ai tuoi personaggi..

ESEMPI HP

LV	HP
1	10100
20	12000
40	14000
54	15400

MAGIE E OGGETTI OTTENIBILI:

LIVELLI	MAGIE DA ASSIMILARE	OGGETTI LASCIATI CADERE	OGGETTI DA RUBARE
1-19	Bio, Quake, Reflex	Bracciale Magico	–
20-29	Bio, Quake, Reflex	Bracciale Magico	–
30-54	Bio, Quake, Reflex	Bracciale Magico	–

NOME
Catoplepas

AREA
· Castello di Artemisia > Sala Tesoro

[illegible]TTACCHI ELEMENTALI
Più utili: Terra / Acqua
Meno utili: Tuono / –

BOSS

Descrizione:
Questo lontano parente del Behemoth attacca con gli elementi Gelo e Tuono. Fai Junction a Elem-Dif con questi elementi, dunque. Acqua e Terra gli provocano i maggiori danni; rimetti in sesto i personaggi all'approssimarsi della fine dello scontro, perché Catoplepas farà partire un terribile attacco quando sarà in punto di morte.

ESEMPI HP

LV	HP
1	10500
30	25000
60	40000
100	60000

MAGIE E OGGETTI OTTENIBILI:

LIVELLI	MAGIE DA ASSIMILARE	OGGETTI LASCIATI CADERE	OGGETTI DA RUBARE
1-19	Meteor	Vol Attacco ST	–
20-29	Meteor	Vol Attacco ST	–
30-100	Meteor	Vol Attacco ST	–

NOME
Tiamath

AREA
· Castello di Artemisia > Torre Orologio

ATTA[illegible]CHI ELEMENTALI
Più utili: – / –
Meno utili: Terra / Vento

BOSS

Descrizione:
Un ex-G.F., Tiamath è ormai un suddito di Artemisia. Fai Junction a Elem-Dif con il Fuoco, dato che si tratta del suo attacco preferito. Shell ti proteggerà, mentre Slow ti darà più tempo per reagire. Non ricorrere a Tuono, Terra o Vento e, se ci riesci, assimila la magia Flare.

ESEMPI HP

LV	HP
1	21200
20	44000
40	68000
58	89600

MAGIE E OGGETTI OTTENIBILI:

LIVELLI	MAGIE DA ASSIMILARE	OGGETTI LASCIATI CADERE	OGGETTI DA RUBARE
1-19	Flare	Vol Difesa ST	–
20-29	Flare	Vol Difesa ST	–
30-58	Flare	Vol Difesa ST	–

NOME
Omega

AREA
· Castello di Artemisia > Cappella

ATTACCHI ELEMENTALI
Più utili: – / –
Meno utili: Tutti

BOSS

Descrizione:
La madre di tutti i mostri. Omega assorbe ogni magia e attacco elementale; la sua fiamma causa un danno di 9998 punti HP a tutti i membri del team. Questo è probabilmente il combattimento più duro che ti troverai ad affrontare durante tutta la tua carriera di avventuriero.

ESEMPI HP

LV	HP
1	111105
30	408500
60	725000
100	1161000

MAGIE E OGGETTI OTTENIBILI:

LIVELLI	MAGIE DA ASSIMILARE	OGGETTI LASCIATI CADERE	OGGETTI DA RUBARE
1-19	Flare, Sancta, Meteor, Ultima	Triostella	–
20-29	Flare, Sancta, Meteor, Ultima	Triostella	–
30-100	Flare, Sancta, Meteor, Ultima	Triostella	–

Cosa sono gli oggetti?

Gli oggetti sono cose che puoi raccogliere in diversi modi e utilizzare in varie maniere. Tutti quelli che riesci a ottenere compaiono nella lista accessibile tramite il sottomenu "Oggetti" del menu principale. Ci sono però due rilevanti eccezioni: le Carte, che sono raccolte separatamente nel sottomenu "Carte", e la rivista Timber Maniacs, i cui numeri appariranno sul network della scuola al Garden di Balamb in seguito a particolari avvenimenti. Entrambe le tipologie di oggetti saranno descritte più dettagliatamente in seguito. Puoi accumulare fino a 100 unità per ogni tipo di oggetto; quelle in eccesso saranno automaticamente eliminate.

Puoi ottenere oggetti...

- **Vincendo i combattimenti. Qualsiasi oggetto lasciato dai mostri verrà aggiunto automaticamente al tuo inventario (vedi il capitolo "Mostri").**
- **Rubandoli agli avversari, utilizzando l'Abilità di Comando "Ruba" (vedi il capitolo "Junction"). Se osservi le tabelle del capitolo "Mostri", noterai come questa possibilità ti consenta, talvolta, di ottenere oggetti che il nemico normalmente non lascerebbe cadere.**
- **Acquistandoli nei negozi o dai singoli commercianti (vedi più avanti).**
- **Trovandoli. Ciò accade molto raramente, ma potresti avere la possibilità di raccogliere certi oggetti in determinate aree. In alcuni luoghi, potresti anche ricevere dei suggerimenti che ti aiuteranno nella "caccia al tesoro" (vedi il capitolo "Segreti").**
- **Ricevendoli da qualcuno. A volte, se svolgi determinati compiti o semplicemente parli con qualche persona in particolare, potresti ricevere un oggetto utile. In ogni caso, non si tratta di un evento frequente (vedi "Soluzione").**
- **Elaborandoli da altri oggetti oppure dalle carte (vedi più avanti).**

Usare gli oggetti

Utilizzando un oggetto, gli permetterai di svolgere la propria funzione; a questo punto, una copia di quell'oggetto verrà eliminata dal relativo inventario. Ad esempio, se vuoi che l'intera squadra recuperi il pieno HP sulla mappa mondiale, dovrai usare una Tenda, la quale verrà tolta dall'inventario. Puoi sfruttare gli oggetti sia durante che al di fuori delle battaglie.

- **Durante le battaglie: un personaggio deve avere in Junction il comando "Oggetti", accessibile tramite il sottomenu "Junction". Potrai utilizzare soltanto oggetti di supporto per i personaggi e oggetti che ti permetteranno di attaccare gli avversari.**
- **Al di fuori delle battaglie: accedi all'opzione "Oggetti" del menu principale. Scegli quindi un oggetto e, se è possibile, il personaggio o il G.F. su cui intendi utilizzarlo. Non puoi ricorrere a oggetti di supporto o di attacco al di fuori delle battaglie.**

Elaborare gli oggetti

Molti oggetti possono avere più di un utilizzo: è possibile trasformare molti di essi in altri oggetti o in magie con l'aiuto delle varie Abilità di elaborazione. Tutto ciò si svolge al di fuori delle battaglie. Ad esempio, "VEL UP" può essere usato per incrementare il paramento VEL di un personaggio di un punto. Tuttavia, se raccogli due "VEL UP" puoi decidere di trasformarli invece in un "Vol velocità". Se usato, questo oggetto permetterà a un G.F. di apprendere l'Abilità "J VEL". Dieci "Vol velocità", a loro volta, possono essere trasformati in un "Motore Jet", che permette a un G.F. di apprendere l'abilità "VEL +20%". C'è una vera e propria ragnatela di collegamenti tra gli oggetti e ciò che puoi ottenere da essi.

Tipologie di oggetti

Il gioco effettua una distinzione fra diversi tipi di oggetti:

OGGETTI PER L'USO DIRETTO IN BATTAGLIA E PER CURARE I PERSONAGGI

- Oggetti di recupero per curare o rianimare i personaggi (ad esempio, Panacea, Granpozione, Coda di Fenice).

OGGETTI DI SUPPORTO E DI ATTACCO

- Oggetti d'attacco con lo stesso effetto della magia correlata (ad esempio, una Gemma Meteo ha lo stesso effetto di una magia Meteor). Non ne esistono molti di questo tipo.
- Oggetti di supporto che contribuiscono a incrementare il potere d'attacco della squadra o le sue difese senza coinvolgere direttamente gli avversari (ad esempio, Med dell'Eroe rende un personaggio invincibile per un certo periodo; una Gemma Protect ha lo stesso effetto di una magia Protect). Nemmeno questi oggetti sono numerosi.

OGGETTI DI GRUPPO

RELATIVI AI G.F.: OGGETTI PER CURARE E RIANIMARE I G.F. O PER FAR APPRENDERE LORO DETERMINATE ABILITÀ

MUNIZIONI (USATE PER LE TECNICHE SPECIALI DI IRVINE)

OGGETTI VARI

- Oggetti che migliorano i parametri di un personaggio (ad esempio, HP UP).
- Oggetti privi di un'utilità diretta che possono essere però convertiti in magie o in altri oggetti (ad esempio, Zanna Velenosa).
- Oggetti chiave (vedi più avanti; ad esempio, Lettera di Edea, Lampada Magica).
- Oggetti che permettono a Quistis di apprendere una nuova Tecnica Speciale (ad esempio, Ragnatela).
- Oggetti che ti permettono di migliorare le tue armi (questi possono far parte di entrambe le sotto-categorie precedenti).

RIVISTE

- Forniscono le conoscenze necessarie per modificare le armi.
- Forniscono a Zell nuove Tecniche Speciali.
- Forniscono ad Angelo (Rinoa) nuove Tecniche Speciali.
- Forniscono suggerimenti riguardanti eventi speciali.

Esistono due tipi di oggetti che non compaiono nel tuo inventario, ma che svolgono anch'essi delle funzioni all'interno del gioco:

Timber Maniacs: in giro per il mondo, troverai i vecchi numeri di questa rivista. A differenza delle altre pubblicazioni, non possono essere usati (vale a dire letti) tramite l'inventario. Al contrario, un riassunto dei contenuti di ciascun numero sarà disponibile per la lettura al terminale di Squall situato al Garden di Balamb, in seguito a un particolare avvenimento nel Disco 2.

Carte: queste possono essere ottenute vincendo al Triple Triad o alcune battaglie (vedi il capitolo "Carte"), dai mostri che le lasciano cadere, e infine trasformando i mostri in carte tramite l'Abilità di Comando "Carta" (vedi il capitolo "Junction"). Esse non possono essere né acquistate né vendute. Dato che svolgono un ruolo pratico ben preciso e molto importante per questo capitolo (possono infatti essere trasformate in oggetti preziosi) esse sono trattate qui oltre che nel loro capitolo.

Oggetti del gioco

TIPO DI OGGETTI: *Oggetti di recupero*

Nome	Funzione
Pozione	Fa recuperare 200 HP a un personaggio
Pozione+	Fa recuperare 400 HP a un personaggio
Granpozione	Fa recuperare 1.000 HP a un personaggio
Granpozione+	Fa recuperare 2.000 HP a un personaggio
Extrapozione	Ripristina completamente l'HP di un personaggio
Megapozione	Fa recuperare 1.000 HP a tutti i personaggi
Coda di Fenice	Riattiva l'assetto di guerra di un personaggio
Megafenice	Riattiva l'assetto di guerra di tutti i personaggi
Elisir	Ripristina l'HP e cura tutte le alterazioni di status di un personaggio
Megaelisir	Ripristina l'HP e cura tutte le alterazioni di status di tutti i membri della squadra
Antidoto	Cura lo status Veleno
Ago Dorato	Cura lo status Pietra
Collirio	Cura lo status Blind
Erba dell'Eco	Cura lo status Mutismo
Acquasanta	Cura lo status Zombie, Maledizione
Panacea	Cura le alterazioni di status
Panacea+	Cura le alterazioni di status e gli effetti delle magie

TIPO DI OGGETTI: *Oggetti d'attacco*

Nome	Funzione
Gemma Aura	Stesso effetto della magia "Aura"; il personaggio può usare le Tecniche Speciali più frequentemente
Gemma Ade	Stesso effetto della magia "Ade"; quando colpita, la vittima subisce un K.O. istantaneo
Gemma Sancta	Stesso effetto della magia "Sancta"; la vittima subisce un attacco a base dell'elemento Sacro
Gemma Flare	Stesso effetto della magia "Flare"; la vittima subisce un attacco non-elementale
Gemma Meteo	Stesso effetto della magia "Meteor"; una vittima determinata casualmente subisce un attacco non-elementale
Gemma Ultima	Stesso effetto della magia "Ultima"; tutti gli avversari ricevono un attacco non-elementale
Erba Ghisal	Evoca il G.F. Boko se ne hai già catturato uno in un Chocobosco
Piuma di Fenice	Evoca il G.F. Fenice
Superamico	Chiama in aiuto un Mumba che attacca un avversario

TIPO DI OGGETTI: *Oggetti di supporto*

Nome	Funzione
Med dell'Eroe β	A volte rende un personaggio invincibile per un breve periodo
Med dell'Eroe	Rende un personaggio invincibile per un breve periodo
Med del Mago β	A volte rende l'intera squadra invincibile per un breve periodo
Med del Mago	Rende l'intera squadra invincibile per un breve periodo
Gemma Shell	Stesso effetto della magia "Shell"; riduce il danno magico subito di 1/2
Gemma Protect	Stesso effetto della magia "Protect"; riduce il danno fisico subito di 1/2

TIPO DI OGGETTI: *Oggetti di gruppo*

Nome	Funzione
Tenda	Ripristina l'HP dell'intera squadra e cura tutte le alterazioni di status
Cuccia	Ripristina l'HP di tutti i G.F.
Cottage	Ripristina l'HP dell'intera squadra e di tutti i G.F. e cura tutte le alterazioni di status

TIPO DI OGGETTI: *Munizioni (per le Tecniche Speciali di Irvine)*

Nome	Funzione
Colpi Normali	Proiettile normale
Colpi di Piombo	Proiettile che colpisce tutti i nemici
Colpi Accecanti	Proiettile che infligge alterazioni di status
Incendiari	Proiettile basato sull'elemento Fuoco
Granate	Proiettile 3 volte più potente del normale
Colpi Veloci	Proiettile molto rapido
Colpi Perforanti	Proiettile che penetra le armature
Colpi Vibranti	Proiettile dalla notevole energia

TIPO DI OGGETTI: *Correlati ai G.F. (vedi il capitolo "Junction" sezione "Abilità" per ulteriori spiegazioni)*

Nome	Funzione
Pozione G	Fa recuperare 200 HP a un G.F.
Granpozione G	Fa recuperare 1.000 HP a un G.F.
Megapozione G	Fa recuperare 1.000 HP a tutti i G.F.
Rivitalizzatore G	Riattiva l'assetto di guerra di un G.F.
Carta d'identità	Permette di cambiare il nome a un G.F.
Smemorerba	Fa dimenticare un'Abilità a un G.F.
Vol HP	Il G.F. apprende l'Abilità "J HP"
Vol forza	Il G.F. apprende l'Abilità "J FRZ"
Vol resistenza	Il G.F. apprende l'Abilità "J RES"
Vol forza mag	Il G.F. apprende l'Abilità "J MAG"
Vol spirito	Il G.F. apprende l'Abilità "J SPR"
Vol velocità	Il G.F. apprende l'Abilità "J VEL"
Vol fortuna	Il G.F. apprende l'Abilità "J FORT"
Amuleto di Kuzna	Il G.F. apprende l'Abilità "J DST"
Vol attacco	Il G.F. apprende l'Abilità "J Elem-Att"
Vol difesa	Il G.F. apprende l'Abilità "J Elem-Dif 4x"
Vol attacco ST	Il G.F. apprende l'Abilità "J ST-Att"
Vol difesa ST	Il G.F. apprende l'Abilità "J ST-Dif 4x"
Stele di Rosetta	Il G.F. apprende l'Abilità "Abilità 4x"
Libro di Magie	Il G.F. apprende l'Abilità "Magie"
Libro sui G.F.	Il G.F. apprende l'Abilità "G.F."
Libro di Scienze	Il G.F. apprende l'Abilità "Assimila"
Libro Oggetti	Il G.F. apprende l'Abilità "Oggetti"
Anima del Baro	Il G.F. apprende l'Abilità "Carta"
Anello Ossidato	Il G.F. apprende l'Abilità "Recupero"
Anima di Fenice	Il G.F. apprende l'Abilità "Risveglio"
Kit di Soccorso	Il G.F. apprende l'Abilità "Vitamina"
Anima di Piros	Il G.F. apprende l'Abilità "Kamikaze"
Pentola Magica	Il G.F. apprende l'Abilità "Divora"
Tubo di Ferro	Il G.F. apprende l'Abilità "MagEvocate+10%"
Scheggia Stella	Il G.F. apprende l'Abilità "MagEvocate+20%"
Biocristallo	Il G.F. apprende l'Abilità "MagEvocate+30%"
Anima di Samasa	Il G.F. apprende l'Abilità "MagEvocate+40%"
Abito Eroico	Il G.F. apprende l'Abilità "G.F. HP+10%"
Abito Fatato	Il G.F. apprende l'Abilità "G.F. HP+20%"
Armatura d'Oro	Il G.F. apprende l'Abilità "G.F. HP+30%"
Armatura di Leda	Il G.F. apprende l'Abilità "G.F. HP+40%"
Anello Sacro	Il G.F. apprende l'Abilità "HP+20%"
Anello di Titano	Il G.F. apprende l'Abilità "HP+40%"
Anello di Gaia	Il G.F. apprende l'Abilità "HP+80%"
Lista della Forza	Il G.F. apprende l'Abilità "FRZ+20%"
Lista dei Poteri	Il G.F. apprende l'Abilità "FRZ+40%
Lista Magica	Il G.F. apprende l'Abilità "FRZ+60%"
Guscio di Sauro	Il G.F. apprende l'Abilità "RES+20%"
Orialco	Il G.F. apprende l'Abilità "RES+40%"
Adamantio	Il G.F. apprende l'Abilità "RES+60%"
Bracciale di Rah	Il G.F. apprende l'Abilità "SPR+20%"
Bracciale di Aya	Il G.F. apprende l'Abilità "SPR+40%"
Bracciale Magico	Il G.F. apprende l'Abilità "SPR+60%"
Corona Ossidata	Il G.F. apprende l'Abilità "MAG+20%"
Corona di Yupu	Il G.F. apprende l'Abilità "MAG+40%"
Corona Reale	Il G.F. apprende l'Abilità "MAG+60%"
Motore Jet	Il G.F. apprende l'Abilità "VEL+20%"
Reattore	Il G.F. apprende l'Abilità "VEL+40%"

Nome	Funzione
Cortina Lunare	Il G.F. apprende l'Abilità "Autoshell"
Cortina di Ferro	Il G.F. apprende l'Abilità "Autoprotect"
Cortina Luminosa	Il G.F. apprende l'Abilità "Autoreflex"
Acceleratore	Il G.F. apprende l'Abilità "Autohaste"
Arte del Monaco	Il G.F. apprende l'Abilità "Contrattacco"
Arte Guerriera	Il G.F. apprende l'Abilità "Altruismo"
Arte del Medico	Il G.F. apprende l'Abilità "Nozioni Mediche"
Set 100 Aculei	Il G.F. apprende l'Abilità "Occhio x Occhio"
Triostella	Il G.F. apprende l'Abilità "Detriplica"
Amuleto Moghy	Il G.F. apprende l'Abilità "Komoguri"
Fiocco	Il G.F. apprende l'Abilità "Fiocco"

TIPO DI OGGETTI: *Vari*

DESCRIZIONE: OGGETTI DALLE VARIE FUNZIONI (elaborazione, incremento compatibilità con i G.F., ecc.)

Nome	Funzione
Quarzo Magico	Pietra con poca forza magica
Ametista Magica	Pietra dalla grande forza magica
Giada Magica	Pietra con molta forza magica
Antenna di Ochu	Tentacolo robusto e flessibile
Acqua Torbida	Acqua dotata di forza vitale
Piuma Cokatoris	Piuma dal potere pietrificante
Polvere Zombie	Polvere che infligge lo status Zombie
Scarpe Veloci	Scarpe che rendono più veloci
Artiglio Affilato	Artiglio lungo e affilato
Vite	Utilizzata nella modifica delle armi
Lama da Sega	Lama dentata
Lama Mesmerize	Lama lunga e affilata
Zanna Vampira	Zanna mostruosa succhia sangue
Pietra dell'Ira	Pietra che rende particolarmente dinamici
Spada Maledetta	Spada che infonde un istinto omicida
Sonnifero	Polvere che induce il sonno
Anello Vitale	Anello che sprigiona forza vitale
Zanna di Grifone	Zanne dotate di forza di recupero
Scheggia Piros	Pietra dell'elemento Fuoco
Zanna Rossa	Zanna che racchiude l'elemento Fuoco
Vento Antartico	Vento appartenente all'elemento Gelo
Vento Artico	Forte vento appartenente all'elemento Gelo
Dinamo	Pietra appartenente all'elemento Tuono
Piuma del Vento	Piuma che vola al soffio del vento
Zanna Velenosa	Dente di mostro avvelenato
Palla di Ferro	Sfera dotata di forza gravitazionale
Pietra Lunare	Pietra che sprigiona mostri
Osso di Drago	Grande osso di dinosauro
Girandola	Girandola azionata dalla forza del vento
Pelle di Drago	Robusta e coriacea pelle di drago
Pinna di Pesce	Pinna di un pesce che vive nella sabbia
Squama di Drago	Squama forte e resistente
Mutolicina	Polvere che infligge lo status Mutismo
Polvere Velenosa	Polvere che infligge lo status Veleno
Anima dei Morti	Uno spirito che provoca Morte immediata
Coltello da Chef	È quello che possiede Tonberry
Ago di Cactus	Uno degli aculei usati da Kyactus
Monolite	Pietra dal potere mitico
Carburante	Carburante per le automobili in affitto
Collare	Cambia il nome di un animale domestico.
Love Love G	Aumenta la compatibilità con tutti i G.F.

INTRODUZIONE
PERSONAGGI
COME GIOCARE
SOLUZIONE
JUNCTION
MOSTRI
OGGETTI
CARTE
SEGRETI
INDICE

oggetti

TIPO DI OGGETTI: *Vari*

DESCRIZIONE: OGGETTI CHE PERMETTONO A QUISTIS DI IMPARARE NUOVE TECNICHE SPECIALI

Nome	Funzione
Ragnatela	Quistis apprende la Magia Blu "Onde Soniche" (Tecnica Speciale)
Scheggia Corallo	Quistis apprende la Magia Blu "Elettroshock" (Tecnica Speciale)
Artiglio Malefico	Quistis apprende la Magia Blu "Livello Ade ?" (Tecnica Speciale)
Buco Nero	Quistis apprende la Magia Blu "Disintegrazione" (Tecnica Speciale)
Idrocristallo	Quistis apprende la Magia Blu "Respiro Marino" (Tecnica Speciale)
Missile	Quistis apprende la Magia Blu "Micromissili" (Tecnica Speciale)
Fluido Misterioso	Quistis apprende la Magia Blu "Liquido Letale" (Tecnica Speciale)
Mitra	Quistis apprende la Magia Blu "Biomitragliatore" (Tecnica Speciale)
Zanna di Drago	Quistis apprende la Magia Blu "Respiro Infuocato" (Tecnica Speciale)
Antenna Molboro	Quistis apprende la Magia Blu "Alito Fetido" (Tecnica Speciale)
Polvere di Vento	Quistis apprende la Magia Blu "Bianco Vento" (Tecnica Speciale)
Cannone Laser	Quistis apprende la Magia Blu "Multilaser" (Tecnica Speciale)
Sistema Zeta	Quistis apprende la Magia Blu "Multidifesa" (Tecnica Speciale)
Generatore	Quistis apprende la Magia Blu "Termocaos" (Tecnica Speciale)
Dagmata	Quistis apprende la Magia Blu "Onda Cosmica" (Tecnica Speciale)

TIPO DI OGGETTI: *Vari*

DESCRIZIONE: OGGETTI CHE MIGLIORANO I PARAMETRI DEI PERSONAGGI

Nome	Funzione
HP UP	Aggiunge 1 punto al parametro HP
FRZ UP	Aggiunge 1 punto al parametro FRZ
RES UP	Aggiunge 1 punto al parametro RES
MAG UP	Aggiunge 1 punto al parametro MAG
SPR UP	Aggiunge 1 punto al parametro SPR
VEL UP	Aggiunge 1 punto al parametro VEL
FORT UP	Aggiunge 1 punto al parametro FORT

TIPO DI OGGETTI: *Vari*

DESCRIZIONE: OGGETTI CHIAVE

Nome	Funzione
"La Mia Vicina"	Rivista sconcia
Lettera di Edea	Lettera di presentazione di Edea
Anello di Salem	Misterioso anello antico
Lampada Magica	Salva prima di usarla (risveglia Diablos)

TIPO DI OGGETTI: *Riviste*

Nome	Funzione
Armi Mese n.1	Mensile dedicato alle armi (contiene informazioni necessarie per gli upgrade)
Armi Mese n.2	Mensile dedicato alle armi (contiene informazioni necessarie per gli upgrade)
Armi Mese n.3	Mensile dedicato alle armi (contiene informazioni necessarie per gli upgrade)
Armi Mese n.4	Mensile dedicato alle armi (contiene informazioni necessarie per gli upgrade)
Armi Mese n.5	Mensile dedicato alle armi (contiene informazioni necessarie per gli upgrade)
Armi Mese n.6	Mensile dedicato alle armi (contiene informazioni necessarie per gli upgrade)
Armi Mese n.7	Mensile dedicato alle armi (contiene informazioni necessarie per gli upgrade)
La Guerra 001	Rivista per guerrieri (contiene le Tecniche Speciali di Zell)
La Guerra 002	Rivista per guerrieri (contiene le Tecniche Speciali di Zell)
La Guerra 003	Rivista per guerrieri (contiene le Tecniche Speciali di Zell)
La Guerra 004	Rivista per guerrieri (contiene le Tecniche Speciali di Zell)
La Guerra 005	Rivista per guerrieri (contiene le Tecniche Speciali di Zell)
Il Cane n. 1	Rivista per amanti dei cani (contiene le Tecniche Speciali di Angelo/Rinoa)
Il Cane n. 2	Rivista per amanti dei cani (contiene le Tecniche Speciali di Angelo/Rinoa)
Il Cane n. 3	Rivista per amanti dei cani (contiene le Tecniche Speciali di Angelo/Rinoa)
Il Cane n. 4	Rivista per amanti dei cani (contiene le Tecniche Speciali di Angelo/Rinoa)
Il Cane n. 5	Rivista per amanti dei cani (contiene le Tecniche Speciali di Angelo/Rinoa)
Il Cane n. 6	Rivista per amanti dei cani (contiene le Tecniche Speciali di Angelo/Rinoa)
L'Occulto I	Rivista sui misteri del mondo (contiene indizi per ottenere il G.F. Kharonte)
L'Occulto II	Rivista sui misteri del mondo (contiene indizi per ottenere il G.F. Kharonte)
L'Occulto III	Rivista sui misteri del mondo (contiene indizi per ottenere il G.F. Kharonte)
L'Occulto IV	Rivista sui misteri del mondo (contiene indizi per ottenere il G.F. Kharonte)

Oggetti reperibili nei negozi

Diversi oggetti sono in vendita nei negozi sparsi per il mondo, la maggior parte di essi in quantità illimitate. Alcuni, tuttavia, saranno disponibili unicamente se possiedi l'Abilità "Familiarità" e molti di questi sono pezzi unici. Quando avrai ottenuto l'Abilità "Chiama Negozio" potrai accedere a tutte le rivendite del mondo, grazie all'opzione "Abilità" nel Menu Principale, compreso un negozio di Esthar in precedenza chiuso. L'Abilità "Sconto", invece, riduce i prezzi di un quarto (quelli indicati nelle tabelle seguenti sono tuttavia i prezzi pieni), mentre "Rincaro" ti permette di vendere i tuoi oggetti a un costo maggiorato. Tutte queste abilità sono del tipo Abilità del Menu. Ciò significa che quando un G.F. le apprende, esse diventano disponibili attraverso l'opzione "Abilità" del menu principale (vedi la sezione "Abilità" del capitolo "Junction"). Non c'è dunque bisogno di metterle in Junction.

NEGOZIO

BALAMB, TIMBER, DOLLET, DELING CITY, F.H., WINHILL, UOMO DEL GARDEN

OGGETTO	PREZZO
Pozione	100
Granpozione	500
Coda di Fenice	500
Antidoto	100
Collirio	100
Ago Dorato	100
Erba dell'Eco	100
Acquasanta	100
Panacea	1.000
Tenda	1.000
Carburante	3.000
Colpi Normali	20
Colpi di Piombo	40
Pozione G	200
*Granpozione G	600
Rivitalizzatore G	500

NEGOZIO

NEGOZIO DI ANIMALI DI TIMBER

OGGETTO	PREZZO
Pozione G	200
Granpozione G	600
Rivitalizzatore G	500
Cuccia	1.000
Libro di Magie	5.000
Libro sui G.F.	5.000
Libro di Scienze	5.000
Libro Oggetti	5.000
Smemorerba	1.000
*Vol HP	10.000
*Vol forza	10.000
*Vol resistenza	10.000
*Vol forza mag	10.000
*Vol spirito	10.000
Il Cane Vol. 3	1.000
Il Cane Vol. 4	1.000

NEGOZIO

NEGOZIO DI ESTHAR 1 (DA CLOUD)

OGGETTO	PREZZO
Granpozione	500
Coda di Fenice	500
Collirio	100
Ago Dorato	100
Panacea	1.000
Tenda	1.000
Carburante	3.000
Colpi Normali	20
Colpi di Piombo	40
Colpi Accecanti	300
Incendiari	500
*Granate	800
*Colpi Veloci	100
Pozione G	200
Granpozione G	600
Rivitalizzatore G	500

NEGOZIO

NEGOZIO DI ESTHAR 2 (NEGOZIO DI JOHNNY, INIZIALMENTE CHIUSO)

OGGETTO	PREZZO
Pozione	100
Granpozione	500
*Extrapozione	5.000
*Megapozione	10.000
Coda di Fenice	500
*Megafenice	10.000
*Elisir	50.000
Antidoto	100
Ago Dorato	100
Collirio	100
Erba dell'Eco	100
Acquasanta	100
Panacea	1.000
Tenda	1.000
*Cottage	1.800
Pozione G	200

NEGOZIO

NEGOZIO DI ANIMALI DI ESTHAR (NEGOZIO DI RINRIN)

OGGETTO	PREZZO
Pozione G	200
Granpozione G	600
Rivitalizzatore G	500
Cuccia	1.000
Smemorerba	1.000
Vol HP	10.000
Vol forza	10.000
Vol resistenza	10.000
Vol forza mag	10.000
Vol spirito	10.000
Il Cane Vol. 5	1.000
Il Cane Vol. 6	1.000
*Anello di Titano	20.000
*Lista dei Poteri	20.000
*Bracciale di Aya	20.000
*Corona di Yupu	20.000

NEGOZIO

NEGOZIO DI LIBRI DI ESTHAR (NEGOZIO DI KAREN)

OGGETTO	PREZZO
*Armi Mese n. 1	50.000
Armi Mese n. 2	1.000
Armi Mese n. 3	1.000
Armi Mese n. 4	1.000
Armi Mese n. 5	1.000
Armi Mese n. 6	1.000
Armi Mese n. 7	1.000
La Guerra 001	1.000
La Guerra 002	1.000
La Guerra 003	1.000
*La Guerra 004	1.000
*La Guerra 005	30.000
Il Cane Vol. 1	1.000
Il Cane Vol. 2	1.000
*L'Occulto I	35.000
*L'Occulto II	35.000

consiglio

Quando fai degli acquisti in uno dei negozi di Esthar del Centro Commerciale della città, uno dei seguenti oggetti potrà risultare disponibile. La Stele di Rosetta è l'unico che puoi trovare al 100%, ma solo durante la fase di aggancio con la Lunatic Pandora. Durante il conto alla rovescia, potrai acquistare la Stele di Rosetta. Sarà disponibile soltanto un oggetto per tipo:

NEGOZIO	1° OGGETTO	2° OGGETTO
Da Cloud	Granpozione	Extrapozione
Il negozio di Johnny	Granpozione	Megapozione
Il negozio di Karen	Granpozione	Megafenice
Il negozio di Cheryl	Stele di Rosetta	–

*per tutte le tabelle: In vendita unicamente se possiedi l'Abilità "Familiarità"

oggetti

consiglio

C'è anche un oggetto che si può acquistare solo nei Chocobosco:

Bosco Liv. Principianti	Erba Ghisal x 1	600 Guil
Bosco Liv. Base	Erba Ghisal x 5	3.000 Guil
Bosco del Recinto	Erba Ghisal x 10	6.000 Guil

OGGETTI RARI: UN ESEMPIO

MOSTRO: **Molboro**

LIVELLI	MAGIE DA ASSIMILARE	OGGETTI LASCIATI CADERE	OGGETTI DA RUBARE
1-19	Bio	Antenna Molboro, Artiglio Malefico	Antenna Molboro
20-29	Bio, Antima	Antenna Molboro, Artiglio Malefico	Antenna Molboro
30-100	Bio, Antima, Quake	Antenna Molboro, Artiglio Malefico, Corona di Yupu	Antenna Molboro

Ai livelli più alti, il Molboro (vedi il capitolo "Mostri") lascia generalmente cadere, dopo il combattimento, un'Antenna Molboro; di rado, lascia cadere un Artiglio Malefico e, ancora meno frequentemente, una Corona di Yupu. Le Corone di Yupu sono dunque oggetti rari. Puoi incrementare le tue possibilità di recuperare tali oggetti mettendo in Junction l'abilità "Oggetti Rari". Alcuni di essi possono anche essere elaborati dalle carte (vedi le tabelle "Elaborare oggetti e magie" più avanti).

Oggetti chiave e oggetti rari

Fra queste due categorie di oggetti, esiste una differenza: gli **OGGETTI RARI** non sono necessari al completamento del gioco, ma sono tuttavia talmente preziosi che vale la pena recuperarli. Difficilmente riuscirai a trovarli nei negozi, ma avrai la possibilità di ottenerli dai nemici, sebbene questo non accada di frequente. Questi oggetti sono gli ultimi indicati nella sezione "Oggetti lasciati cadere dai mostri" nelle tabelle relative a questi ultimi (vedi il capitolo "Mostri").

Gli **OGGETTI CHIAVE** sono necessari per risolvere specifici eventi o per completare il gioco, oppure si rivelano particolarmente utili nel corso di determinati avvenimenti. La maggior parte di essi non figurerà nel tuo inventario, anche se il gioco ne terrà comunque nota.

Oggetti chiave nel gioco

OGGETTO	FUNZIONE	AREA
Piano di Guerra	Un rapporto sulle battaglie che indica il numero dei combattimenti vinti e le fughe, accessibile dalla Guida (sotto "Aiuto/Informazioni").	Parla con il preside Cid prima di salire a bordo del treno per Timber (prima missione).
Rapporto Personaggi	Un rapporto sui personaggi che indica il numero dei nemici sconfitti e il numero di K.O. subiti, accessibile dalla Guida (sotto "Informazioni").	Vinci una partita a carte contro il detenuto al decimo piano della Prigione Dist-D.
Rapporto G.F.	Un rapporto sui G.F. che indica il numero dei nemici sconfitti e il numero di K.O. subiti, accessibile dalla Guida (sotto "Informazioni").	Vinci una partita a carte contro il Joker del CC al Garden di Balamb durante la rivolta.
Biglietto	Un biglietto ferroviario per la stazione est del Garden.	Lo ricevi dai Gufi del Bosco prima di lasciare Timber.
Mappa della Tomba del Re Senza Nome	(opzionale) Premi SELECT all'interno della Tomba per far apparire la mappa.	Parla con la guardia fuori della Residenza di Caraway a Deling City. La mappa è gratuita; le spiegazioni della guardia costano 3.000 Guil.
Indicatore di posizione	(opzionale) La tua posizione è indicata sulla mappa della Tomba.	La guardia fuori della Residenza di Caraway a Deling City può vendertela per 5.000 Guil.
Bicchiere	Necessario per fuggire dalla Residenza di Caraway e accedere alle fognature di Deling City.	Prendi il bicchiere dalla credenza dopo essere stato rinchiuso.
Chiave della sala torture (Prigione Dist-D)	Apre la porta della sala torture della Prigione (potrebbe non essere necessaria, a seconda della situazione).	Riceverai la chiave dopo aver sconfitto la guardia al tredicesimo piano.
Carta ID	Necessario per usare il pannello di controllo nella Base Missilistica (potrebbe non essere necessaria, a seconda della situazione).	Esamina il corpo della guardia sul pavimento dopo la battaglia nella stanza di controllo.
Chiave dell'ascensore	Permette di accedere al Livello MD del Garden di Balamb.	La ricevi dal preside Cid quando il Garden di Balamb è sotto la minaccia dei missili Galbadiani.
Chiavi n.1-3	Aprono le porte chiuse del Garden di Galbadia	Le ricevi dagli studenti del Garden.
Pianta della città di Esthar	Mostra i punti di aggancio della Lunatic Pandora con Esthar City (primo evento con la Lunatic Pandora).	La mappa ti viene consegnata dal Dr. Odine durante il primo avvistamento.
Occhio sinistro della statua	Necessario per ottenere Odino alle Rovine di Centra.	Prendila dalla statua sopra la porta. Portala con te, assieme all'occhio destro, sulla cupola.
Occhio destro della statua	Necessario per ottenere Odino alle Rovine di Centra.	Prendilo dalla statua sulla cupola.
Frammenti del vaso	Raccogli tutti e quattro i frammenti per ricevere un premio.	Cerca in giro per tutta Winhill.
Pietra Blu	Evento al Villaggio degli Shumi.	In una casa.
Pietra del Vento	Evento al Villaggio degli Shumi.	Vicino alla grossa roccia.
Pietra Vitale	Evento al Villaggio degli Shumi.	Vicino al grosso albero.
Pietra dell'Ombra	Evento al Villaggio degli Shumi.	Nell'area ombreggiata vicino all'ingresso.
Pietra dell'Acqua	Evento al Villaggio degli Shumi.	In una casa.
Pietra dell'Acqua	Evento al Villaggio degli Shumi, un falso.	Nello stagno.
Bambola Mumba	Necessaria per completare la sotto-trama della statua di Laguna al Villaggio degli Shumi.	La ricevi dal capomastro di F.H. durante la sotto-trama della statua di Laguna.
Chiave della Chiusa	Apre la chiusa nel Castello di Artemisia.	Nel ripostiglio del Castello di Artemisia.
Chiave dell'Armeria	Apre la porta dell'Armeria nel Castello di Artemisia.	Sul ponte sospeso. Quando cade atterra nei pressi della chiusa.
Chiave Stanza del Tesoro	Apre la porta della Stanza del Tesoro nel Castello di Artemisia.	Vicino alla fontana in giardino.
Chiave della Prigione	Apre la porta della Prigione nel Castello di Artemisia.	Nella Prigione.
ChocoSonar	Individua la posizione dei Kochocobo nascosti nel Chocobosco.	Lo compri dal Chocoboy in un Chocobosco. (Se ti viene rubato, devi rimpiazzarlo assieme al ChocoZiner. Il Chocoboy li vende).
ChocoZiner	Fa cadere i Kochocobo dall'albero oppure li fa risalire.	Lo compri dal Chocoboy in un Chocobosco. (Se ti viene rubato, devi rimpiazzarlo assieme al ChocoSonar. Il Chocoboy li vende).
Timber Maniacs	Aggiunge articoli alla "Pagina del signor Laguna" nel network della scuola di Selphie al Garden di Balamb.	Si possono trovare in giro per il mondo.

Elaborare oggetti e magie

1) MAGIE OTTENUTE TRAMITE L'ABILITÀ DEL MENU ELBMAG TUONO

1 unità dell'oggetto originale...	produce (N°)	...unità di (magie)
Quarzo Magico	5	Thunder
Ametista Magica	5	Thundara
Scheggia Corallo	20	Thundara
Giada Magica	5	Thundaga
Dinamo	20	Thundaga
Piuma del Vento	20	Aero
Girandola	20	Tornado

2) MAGIE OTTENUTE TRAMITE L'ABILITÀ DEL MENU ELBMAG GELO

1 unità dell'oggetto originale...	produce (N°)	...unità di (magie)
Quarzo Magico	5	Blizzard
Ametista Magica	5	Blizzara
Vento Antartico	20	Blizzara
Giada Magica	5	Blizzaga
Vento Artico	20	Blizzaga
Pinna di Pesce	20	Idro
Idrocristallo	50	Idro

3) MAGIE OTTENUTE TRAMITE L'ABILITÀ DEL MENU ELBMAG FUOCO

1 unità dell'oggetto originale...	produce (N°)	...unità di (magie)
Quarzo Magico	5	Fire
Ametista Magica	5	Fira
Scheggia Piros	20	Fira
Giada Magica	5	Firaga
Zanna Rossa	20	Firaga
Anima di Piros	100	Firaga
Coda di Fenice	100	Firaga
Anima di Fenice	100	Firaga
Gemma Flare	1	Flare
Zanna di Drago	20	Flare

4) MAGIE OTTENUTE TRAMITE L'ABILITÀ DEL MENU ELBMAG VITALI

1 unità dell'oggetto originale...	produce (N°)	...unità di (magie)
Quarzo Magico	5	Energira
Ametista Magica	5	Energira
Giada Magica	5	Energiga
Tenda	10	Energiga
Cottage	20	Energiga
Abito Eroico	20	Energiga
Polvere di Vento	50	Energiga
Anello Ossidato	100	Energiga
Lama Mesmerize	20	Rigene
Life Ring	20	Reiz
Anello Sacro	20	Areiz
Anima di Fenice	100	Areiz
Gemma Sancta	1	Sancta
Pietra Lunare	20	Sancta
Gemma Ade	1	Ade
Lama da Sega	10	Ade
Anima dei Morti	20	Ade
Coltello da Chef	30	Ade
Acquasanta	2	Zombie
Polvere Zombie	20	Zombie

5) MAGIE OTTENUTE TRAMITE L'ABILITÀ DEL MENU ELBMAG SPA-TEMP

1 unità dell'oggetto originale...	produce (N°)	...unità di (magie)
Squama di Drago	20	Double
Reattore	50	Triple
Anima di Samasa	60	Triple
Triostella	100	Triple
Quarzo Magico	5	Slow
Ragnatela	20	Slow
Ametista Magica	5	Haste
Scarpe Veloci	20	Haste
Amuleto di Kuzna	100	Haste
Giada Magica	5	Stop
Palla di Ferro	15	Antima
Buco Nero	30	Antima
Osso di Drago	20	Quake

6) MAGIE OTTENUTE TRAMITE L'ABILITÀ DEL MENU ELBMAG VITALI

1 unità dell'oggetto originale...	produce (N°)	...unità di (magie)
Collirio	1	Blind
Antenna di Ochu	30	Blind
Spada Maledetta	20	Caos
Sonnifero	20	Morfeo
Fluido Misterioso	10	Zero
Ago Dorato	3	Medusa
Piuma Cokatoris	20	Medusa
Ametista Magica	1	Berserk
Tubo di Ferro	20	Berserk
Quarzo Magico	5	Novox
Erba dell'Eco	2	Novox
Mutolicina	20	Reflex
Artiglio Malefico	10	Pain
Antidoto	1	Bio
Giada Magica	5	Bio
Zanna Velenosa	20	Bio
Antenna Molboro	40	Bio

7) MAGIE OTTENUTE TRAMITE L'ABILITÀ DEL MENU ELBMAG SUPPORTO

1 unità dell'oggetto originale...	produce (N°)	...unità di (magie)
Quarzo Magico	5	Esna
Panacea	5	Esna
Zanne di Grifone	20	Esna
Kit di Soccorso	100	Esna
Ametista Magica	5	Dispel
Giada Magica	20	Dispel
Lama da Sega	20	Dispel
Pelle di Drago	20	Reflex
Cortina Luminosa	100	Reflex
Gemma Protect	1	Protect
Guscio di Sauro	30	Protect
Anello di Titano	60	Protect
Cortina di Ferro	100	Protect
Gemma Shell	1	Shell
Sistema Zeta	40	Shell
Bracciale di Rah	40	Shell
Cortina Lunare	100	Shell
Zanna Vampira	20	Drain
Gemma Aura	1	Aura
Pietra dell'Ira	5	Aura

8) MAGIE OTTENUTE TRAMITE L'ABILITÀ DEL MENU ELBMAG PROIBITE

N°	dell'oggetto originale...	produce (N°)	...unità di (magie)
5	Colpi Vibranti	1	Ultima
1	Gemma Ultima	1	Ultima
1	Biocristallo	3	Ultima
1	Dagmata	100	Ultima
1	Gemma Meteo	1	Meteor
1	Scheggia Stella	5	Meteor

9) OGGETTI OTTENUTI TRAMITE L'ABILITÀ DEL MENU ELBMED RECUPERO

N°	dell'oggetto originale...	produce (N°)	...unità di (oggetti)
1	Acqua Torbida	2	Granpozioni
1	Abito Eroico	6	Granpozioni
4	Tende	1	Megapozione
2	Cottage	1	Megapozione
1	Lama Mesmerize	2	Megapozioni
1	Anello Ossidato	20	Megapozioni
1	Life Ring	2	Code di Fenice
1	Anello Sacro	8	Code di Fenice
1	Anima di Fenice	100	Code di Fenice

oggetti

10) OGGETTI OTTENUTI TRAMITE L'ABILITÀ DEL MENU ELBMED ST

N°	dell'oggetto originale...	produce (N°)	...unità di (oggetti)
1	Polvere Velenosa	3	Antidoti
1	Zanna Velenosa	10	Antidoti
1	Piuma Cokatoris	3	Aghi Dorati
1	Antenna di Ochu	3	Colliri
1	Mutolicina	3	Erbe dell'Eco
1	Polvere Zombie	3	Acquasanta
5	Spade Maledette	1	Panacea
5	Sonniferi	1	Panacea
1	Zanne di Grifone	1	Panacea
1	Artiglio Malefico	1	Panacea
1	Antenna Molboro	2	Panacee
1	Kit di Soccorso	20	Panacee

11) OGGETTI OTTENUTI TRAMITE L'ABILITÀ DEL MENU ELB MUNIZIONI

1 unità dell'oggetto originale...	produce (N°)	...unità di (oggetti)
Vite	8	Colpi Normali
Colpi Normali	1	Colpi Veloci
Colpi di Piombo	2	Colpi Veloci
Carburante	10	Incendiari
Scheggia Piros	20	Incendiari
Zanna Rossa	40	Incendiari
Polvere Velenosa	10	Colpi Accecanti
Zanna Velenosa	20	Colpi Accecanti
Missile	20	Granate
Mitra	40	Granate
Ago di Cactus	40	Granate
Artiglio Affilato	10	Colpi Perforanti
Coltello da Chef	20	Colpi Perforanti
Cannone Laser	5	Colpi Vibranti
Biocristallo	10	Colpi Vibranti
Generatore	20	Colpi Vibranti

12) OGGETTI OTTENUTI TRAMITE L'ABILITÀ DEL MENU ELBMED PROIBITE

N°	dell'oggetto originale...	produce (N°)	...unità di (oggetti)
1	Anello di Gaia	1	HP UP
20	Megapozioni	1	Elisir
1	Vol attacco	4	Elisir
1	Vol difesa	4	Elisir
1	Vol attacco ST	4	Elisir
1	Vol difesa ST	4	Elisir
5	Adamanti	1	RES UP
1	Arte Guerriera	1	RES UP
2	Amuleti di Kuzna	1	VEL UP
50	Motori Jet	1	VEL UP
5	Reattori	1	VEL UP
1	Set 100 Aculei	1	VEL UP
10	Liste Magiche	1	FRZ UP
1	Arte del Monaco	1	FRZ UP
10	Bracciali Magici	1	SPR UP
10	Corone Reali	1	MAG UP
1	Kit di Soccorso	2	Megaelisir
1	Arte del Medico	1	Megaelisir
1	Vol fortuna	1	FORT UP
10	Monoliti	1	Med dell'Eroe β

13) OGGETTI OTTENUTI TRAMITE L'ABILITÀ DEL MENU ELBMED REC GF

1 unità dell'oggetto originale...	produce (N°)	...unità di (oggetti)
Acqua Torbida	2	Granpozioni G
Lama Mesmerize	2	Granpozioni G
Polvere di Vento	4	Granpozioni G
Anello Ossidato	20	Megapozioni G
Cuccia	2	Rivitalizzatori G
Life Ring	2	Rivitalizzatori G
Anello Sacro	6	Rivitalizzatori G
Anima di Fenice	40	Rivitalizzatori G
Abito Eroico	1	Cuccia
Abito Fatato	2	Cucce
Armatura d'Oro	4	Cucce
Armatura di Leda	16	Cucce

14) OGGETTI OTTENUTI TRAMITE L'ABILITÀ DEL MENU ELBMED FAC GF

N°	dell'oggetto originale...	produce (N°)	...unità di (oggetti)
100	Zanne di Grifone	1	Kit di Soccorso
5	Med del Mago	1	Arte Guerriera
10	Vol HP	1	Anello di Titano
10	Vol forza	1	Lista dei Poteri
10	Vol resistenza	1	Orialco
10	Vol forza mag	1	Bracciale di Aya
10	Vol spirito	1	Corona di Yupu
10	Vol velocità	1	Motore Jet
10	Abiti Fatati	1	Armatura d'Oro
5	Armature d'Oro	1	Armatura di Leda
10	Orialchi	1	Adamantio
10	Bracciali di Aya	1	Bracciale Magico
2	Cortine Luminose	1	Arte del Monaco
20	Code di Fenice	1	Anima di Fenice
20	Anime di Samasa	1	Vol attacco
5	Armature di Leda	1	Vol difesa
10	Liste dei Poteri	1	Lista Magica
20	Adamanti	1	Cortina di Ferro
20	Bracciali Magici	1	Cortina Lunare
10	Corone di Yupu	1	Corona Reale
20	Corone Reali	1	Vol attacco ST
10	Motori Jet	1	Reattore
100	Scarpe Veloci	1	Acceleratore
100	Pelli di Drago	1	Cortina Luminosa
100	Aghi di Cactus	1	Set 100 Aculei
10	Anelli di Titano	1	Anello di Gaia
100	Antenne Molboro	1	Cortina Lunare
50	Sistemi Zeta	1	Amuleto di Kuzna
1	Dagmata	1	Vol fortuna
100	Schegge Piros	1	Anima di Piros
50	Biocristalli	1	Anima di Samasa
100	Polvere di Vento	1	Anello Ossidato
1	Monolite	1	Stele di Rosetta
2	HP UP	1	Vol HP
2	FRZ UP	1	Vol forza
2	RES UP	1	Vol resistenza
2	MAG UP	1	Vol forza mag
2	SPR UP	1	Vol spirito
2	VEL UP	1	Vol velocità
2	FORT UP	1	Vol fortuna
10	Elisir	1	Arte del Medico

15) OGGETTI OTTENUTI TRAMITE L'ABILITÀ DEL MENU ELB STRUMENTI

N°	dell'oggetto originale...	produce (N°)	...unità di (oggetti)
1	Tubo di Ferro	1	Gemma Aura
1	Pietra dell'Ira	2	Gemme Aura
1	Lista della Forza	2	Gemme Aura
1	Corona Ossidata	2	Gemme Aura
1	Lista dei Poteri	10	Gemme Aura
1	Corona di Yupu	10	Gemme Aura
1	Bracciale di Rah	10	Gemme Shell
1	Bracciale di Aya	30	Gemme Shell
1	Guscio di Sauro	10	Gemme Protect
1	Orialco	30	Gemme Protect
1	Biocristallo	2	Gemme Ultima
1	Polvere di Vento	1	Cottage
1	Acqua Torbida	2	Tende
1	Anello Sacro	5	Tende
1	Anello Ossidato	30	Cottage
1	Armatura di Leda	50	Cottage
3	Megafenice	1	Piuma di Fenice
1	Anima dei Morti	2	Gemme Ade
1	Zanna di Drago	2	Gemme Flare
1	Pietra Lunare	2	Gemme Sancta
1	Scheggia Stella	2	Gemme Meteor
1	Stele di Rosetta	1	Monolite
1	Libro di Magie	10	Giade Magiche
1	Libro sui G.F.	10	Giade Magiche
1	Libro di Scienze	10	Giade Magiche
1	Libro Oggetti	10	Giade Magiche
1	Anima del Baro	10	Giade Magiche
1	Pentola Magica	1	Monolite
100	Artiglio Malefico	1	Dagmata
1	Dagmata	1	Monolite
1	Monolite	1	Love Love G

16) OGGETTI OTTENUTI TRAMITE L'ABILITÀ DEL MENU MED LEVEL UP

N°	dell'oggetto originale...	produce (N°)	...unità di (oggetti)
3	Pozioni	1	Pozione+
3	Pozioni+	1	Granpozione
3	Granpozioni	1	Granpozione+
3	Granpozioni+	1	Extrapozione
3	Extrapozioni	1	Megapozione
50	Code di Fenice	1	Megafenice
10	Med dell'Eroe β	1	Med dell'Eroe
10	Med dell'Eroe	1	Med del Mago β
10	Med del Mago β	1	Med del Mago
10	Panacee	1	Panacea+
10	Panacee+	1	Elisir
10	Elisir	1	Megaelisir

17) CARTE MOSTRI

N°	di carte dei mostri originali...	produce (N°)	...unità di (oggetti)
1	Geezard	5	Viti
1	FungOngo	1	Pezzo di Quarzo Magico
1	Lesmathor	1	Pezzo di Quarzo Magico
1	Red Bat	1	Zanna Vampira
4	Blinura	1	Bracciale di Rah
1	Gyala	1	Fluido Misterioso
1	Gesper	1	Buco Nero
5	Focaral finto	1	Idrocristallo
1	Bioferth	1	Polvere Zombie
1	Kedachiku	1	Ragnatela
1	Cokatoris	1	Piuma Cokatoris
1	Grat	1	Ametista Magica
1	Buel	1	Ametista Magica
1	Mesmerize	1	Lama Mesmerize
1	Glacial eye	1	Vento Antartico
1	Belhelmelhel	1	Lama da Sega
1	Trusthevis	1	Piuma del Vento
1	Anacondar	1	Zanna Velenosa
1	Creeps	1	Scheggia Corallo
1	Grendell	1	Squama di Drago
1	Double Hagger	1	Ametista Magica
1	Belos	1	Artiglio Affilato
1	Liforbidden	1	Spada Maledetta
1	Armadodo	1	Osso di Drago
1	Triarchigos	1	Artiglio Malefico
1	Focaral	1	Idrocristallo
1	Gojusheel	1	Vento Artico
1	Ochu	1	Antenna di Ochu
1	SAM08G	1	Mitra
1	Wild Hook	1	Artiglio Affilato
1	Kyactus	1	Ago di Cactus
1	Tomberry	1	Ago di Cactus
1	Abyss Worm	1	Girandola
5	Greyos	1	Abito Eroico
1	Vysage	1	Giada Magica
2	Archeosaurus	1	Osso di Drago
1	Piros	1	Scheggia Piros
1	Blitz	1	Dinamo
1	Wendigo	1	Palla di Ferro
5	Kwaul	1	Anello Vitale
1	Galkimasela	1	Giada Magica
4	Dragon Izolde	1	Pietra dell'Ira
3	Adamanthart	1	Guscio di Sauro
3	Melth dragon	1	Zanna Rossa
3	Thythan	1	Scheggia Stella
10	Behemoth	1	Sistema Zeta
10	Chimera	10	Anelli Sacri
1	Koyokoyo (carta rara)	1	Pentola Magica
1	Invinta	1	Tubo di Ferro
1	GIM47N	10	Colpi Veloci
4	Molboro	1	Antenna Molboro
10	RubRum dragon	1	Zanna di Drago
10	Elnoyle	1	Biocristallo
1	Re Tomberry	1	Coltello da Chef
1	Wedge, Biggs	1	Extrapozione

17) OGGETTI OTTENUTI TRAMITE L'ABILITÀ DEL MENU "TRANSCARD"

Puoi ottenere carte sfidando varie persone in giro per il mondo e battendole, battendoti contro un mostro, o infine utilizzando l'Abilità di Comando "Carta". Ricorda comunque che una simile operazione ti priva di qualsiasi oggetto che potresti aver ottenuto o rubato da quel particolare mostro in battaglia. Osserva gli oggetti di queste tabelle e decidi qual è il modo migliore per ottenerli. Puoi rivendere gli oggetti elaborati dalle carte esattamente come tutti gli altri; Anima del Baro e Pentola Magica sono ottenibili unicamente elaborando le carte.

17) CARTE BOSS

N°	di carte dei Boss originali...	produce (N°)	...unità di (oggetti)
1	Fujn, Raijin	1	Extrapozione
1	Herbia	10	Gemme Ade
2	X-ATM092	1	Guscio di Sauro
1	Granaldh	1	Rivitalizzatore G
10	Namtal Utoku	1	Corona Ossidata
1	Shumelke	1	Piuma Cokatoris
1	Abadon	30	Colpi Accecanti
1	Dolmen	30	Granate
1	Olimassa	30	Incendiari
5	Shumi	1	Anima del Baro
1	Krysta	10	Gemme Sancta
1	Propagetor	1	Megapozione G
1	Kyactus	1	Ago di Cactus
40	Trythos	1	Motore Jet
10	Galganthur	1	Lista della Forza
1	Mobile Type 8b	10	Gemme Shell
1	Andro	1	Megapozione G
1	Tiamath	10	Gemme Flare
1	BGH251F2	10	Gemme Protect
1	Ultra-Might	5	Gemme Meteor
1	Catoplepas	1	Carta d'Identità
1	Ultima	1	Gemma Ultima

17) CARTE G.F.

Carta G.F.	produce (N°)	...unità di (oggetti)
Debuchocobo	100	Love Love G
Angelo	100	Elisir
Ghilgamesh	10	Med del Mago
Komoguri	100	Cucce
Kochocobo	100	Erba Ghisal
Quetzal	100	Dinamo
Shiva	100	Venti Artici
Ifrid	3	Vol attacco
Siren	3	Vol attacco ST
Seclet	100	Ossa di Drago
Minotaur	10	Adamanti
Carbuncle	3	Cortine Luminose
Diablos	100	Buchi Neri
Leviathan	3	Arte del Medico
Odino	100	Anime dei Morti
Pandemon	100	Girandole
Cerberus	100	Scarpe Veloci
Alexander	3	Cortine Lunari
Fenice	3	Anima di Fenice
Bahamut	100	Megaelisir
Kharonte	3	Vol difesa ST
Eden	3	Arte del Monaco

17) CARTE GIOCATORI

Carta giocatore	produce (N°)	...unità di (oggetti)
Ward	3	Anelli di Gaia
Kiros	3	Acceleratori
Laguna	100	Med dell'Eroe
Selphie	3	Vol difesa
Quistis	3	Anime di Samasa
Irvine	3	Reattori
Zell	3	Liste Magiche
Rinoa	3	Bracciali Magici
Edea	3	Corone Reali
Seifer	3	Armature di Leda
Squall	3	Triostelle

Come ottenere in fretta magie preziose dagli oggetti

Se fai apprendere ai tuoi G.F. Abilità di elaborazione durante le prime fasi del gioco puoi utilizzarle per elaborare gli oggetti in potenti magie che a) contribuiscono a incrementare i parametri dei personaggi mettendole in Junction o b) infliggono maggiori danni al nemico se utilizzate in battaglia.

1° PASSO: INSEGNA AI G.F. LE ABILITÀ NECESSARIE.

› Poiché non puoi assimilare magie potenti all'inizio dell'avventura, avrai bisogno delle Abilità dei menu "Transcard", "Recov Mag-RF", "ElbMag vitali", "ElbMag vitali", "ElbMag Fuoco", "ElbMag Gelo", "ElbMag spa-temp" e "ElbMag proibite". Per apprenderle, i G.F. devono guadagnare un considerevole numero di punti AP. Se riesci a sconfiggere l'X-ATM092 nel corso del tuo esame SeeD pratico, sei sulla buona strada. Prima di questa battaglia, elabora "Thundaga" ricorrendo ai metodi descritti in seguito o tramite il Quarzo Magico, l'Ametista Magica e/o la Giada Magica. Gli attacchi a base di Tuono sono particolarmente efficaci contro i mostri meccanici. Ricordati di ricevere la Lampada Magica dal preside Cid prima di partire per la missione a Timber. Continua a combattere con il G.F. Diablos utilizzandola: dopo averlo sconfitto, potrai averlo con te, potendo così contare su un aiuto prezioso.

2° PASSO: GIOCA A CARTE.

› Cerca di diffondere la regola "Tutte": in questo modo, quando vinci, potrai ottenere più carte. Potrebbe rivelarsi ben più semplice guadagnare carte all'inizio dell'avventura piuttosto che cercare gli oggetti in cui potresti trasformarle, poiché non incontrerai molti dei relativi mostri fino a uno stadio avanzato del gioco.

3° PASSO: USA "TRANSCARD",

› seguita dalla rispettiva Abilità di elaborazione, per ottenere le magie. Metti in Junction i seguenti tipi di magie per incrementare le statistiche dei tuoi personaggi:

Incrementare HP, RES e SPR

Carta originale	N° necess.	Risultato intermedio	N° necess.	Risultato finale	N° otten.	100 di queste magie alzano l'HP di:	100 di queste magie alzano la RES di:	100 di queste magie alzano lo SPR di:
Gyala	1	Fluido Misterioso	1	Zero	10	1500	80	20
Mesmerize	1	Lama Mesmerize	1	Rigene	20	2600	70	60
Abyss Worm	1	Girandola	1	Tornado	20	3000	24	24
Greyos	5	Abito Eroico	1	Energiga	20	2200	65	65

Incrementare FRZ e MAG

Carta originale	N° necess.	Risultato intermedio	N° necess.	Risultato finale	N° otten.	100 di queste magie alzano la FRZ di:	100 di queste magie alzano la MAG di:
Gyala	1	Fluido Misterioso	1	Antima	30	34	36
Armadodo	1	Osso di Drago	1	Quake	20	40	40
Triarchigos	1	Artiglio Malefico	1	Pain	10	42	60
Abyss Worm	1	Girandola	1	Tornado	20	48	42
Quistis*	1	Anima di Samasa	3	Triple	180	70	70

* Elabora la carta di Quistis solo se non ti preoccupa rinunciare a una carta rara.

Migliorare attacchi e difese elementali

Carta originale	N° necess.	Risultato intermedio	N° necess.	Risultato finale	N° otten.	Rafforza l'elemento
Focaral	1	Idrocristallo	1	Idro	50	Acqua
Gojusheel	1	Vento Artico	1	Blizzaga	20	Gelo
Blitz	1	Dinamo	1	Thundaga	20	Tuono
Melth dragon	3	Zanna Rossa	1	Firaga	20	Fuoco

Migliorare attacchi ad alterazione di status

Carta originale	N° necess.	Risultato intermedio	N° necess.	Risultato finale	N° otten.	Status
Cokatoris	1	Piuma Cokatoris	1	Medusa	20	Pietra
Anacondar	1	Zanna Velenosa	1	Bio	20	Veleno
Liforbidden	1	Spada Maledetta	1	Caos	20	Caos
Ochu	1	Antenna di Ochu	1	Blind	30	Blind
Tonberry	1	Coltello da Chef	1	Ade	30	Morte

Oggetti per migliorare le armi

In Final Fantasy VIII, i personaggi non trovano nuovi equipaggiamenti; al contrario, devono acquisire esperienza (tramite le riviste; vedi il prossimo paragrafo) e determinati oggetti. Quando possiedono le conoscenze necessarie e gli oggetti adatti a uno specifico upgrade, possono migliorare le loro armi modificandole in un JunkShop. Ci sono JunkShop quasi in ogni insediamento visitato dalla squadra. I prezzi richiesti per le modifiche sono modesti; la vera difficoltà sta nel recuperare tutti gli oggetti e le riviste necessarie...

Upgrade delle armi di Squall

Nome dell'arma	Oggetti richiesti	Prezzo in Gil per la modifica
Revolver	6 Quarzi Magici, 2 Viti	100
Kastlet	1 Tubo di Ferro, 4 Viti	200
Cutting Trigger	1 Lama Mesmerize, 8 Viti	400
Flame Tank	1 Spada Maledetta, 1 Guscio di Sauro, 4 Viti	600
Twin Lance	1 Osso di Drago, 2 Zanne Rosse, 12 Viti	800
Crime & Penalty	1 Coltello da Chef, 2 Schegge Stella, 1 Guscio di Sauro, 8 Viti	1.000
Lion Heart	1 Adamantio, 4 Zanne di Grifone, 12 Colpi Vibranti	2.000

Upgrade delle armi di Zell

Nome dell'arma	Oggetti richiesti	Prezzo in Gil per la modifica
Metal Knuckle	1 Pinna di Pesce, 4 Quarzi Magici	100
Maverick	1 Squama di Drago, 1 Ragnatela	200
Gauntlet	1 Pelle di Drago, 1 Pietra dell'Ira	400
Ehrgeiz	1 Adamantio, 4 Pelli di Drago, 1 Pietra dell'Ira	800

Upgrade delle armi di Irvines

Nome dell'arma	Oggetti richiesti	Prezzo in Gil per la modifica
Valiant	1 Tubo di Ferro, 4 Viti	100
Ulysses	1 Tubo di Ferro, 1 Scheggia Piros, 2 Viti	200
Bismarck	2 Tubi di Ferro, 4 Dinamo, 8 Viti	400
Exeter	2 Ossa di Drago, 1 Pietra Lunare, 2 Schegge Stella, 18 Viti	800

Upgrade delle armi di Selphie

Nome dell'arma	Oggetti richiesti	Prezzo in Gil per la modifica
Flail	2 Quarzi Magici, 1 Scheggia Piros	100
Morning Star	2 Palle di Ferro, 2 Artigli Affilati	200
Crescent Wish	1 Zanna di Drago, 1 Anello Vitale, 4 Artigli Affilati	400
Strange Vision	1 Adamantio, 3 Schegge Stella, 2 Artigli Malefici	800

Upgrade delle armi di Quistis

Nome dell'arma	Oggetti richiesti	Prezzo in Gil per la modifica
Chain Whip	2 Quarzi Magici, 1 Ragnatela	100
Slaying Tail	2 Ametiste Magiche, 1 Artiglio Affilato	200
Red Scorpion	2 Antenne di Ochu, 2 Pelli di Drago	400
Save the Queen	2 Antenne Molboro, 4 Artigli Affilati, 4 Biocristalli	800

Upgrade delle armi di Rinoa

Nome dell'arma	Oggetti richiesti	Prezzo in Gil per la modifica
Boomerfriz	3 Quarzi Magici	100
Valkyrie	1 Piuma del Vento, 1 Ametista Magica	200
Rising Sun	1 Lama da Sega, 8 Viti	400
Cardinal	1 Piuma Cokatoris, 1 Lama Mesmerize, 1 Artiglio Affilato	800
Shooting Star	2 Girandole, 1 Anello Sacro, 1 Bracciale di Aya, 2 Biocristalli	1.000

Riviste, Tecniche Speciali e Armi

Viaggiando per il mondo, puoi trovare numeri di cinque diverse riviste. Tra queste, Timber Maniacs è quella in cui incapperai più di frequente. Quando Squall ne esamina una, la legge automaticamente, anche se poi non verrà inserita nell'inventario; dopo che egli avrà parlato con Selphie di fronte al grande schermo del Garden di Trabia, un riassunto di tutti i numeri che avrai trovato sarà disponibile al terminale di Squall nella classe al 2° piano del Garden di Balamb. Le altre riviste possono invece essere raccolte; assicurati di leggere ogni numero che trovi (tramite il sottomenu "Oggetti"), così da ricavarne tutti i vantaggi. Sebbene sia possibile acquistare molti numeri delle varie riviste a Esthar City, potrai raggiungere questo luogo soltanto nelle fasi più avanzate del gioco. Prova quindi a trovare prima le riviste, così da incrementare le facoltà della squadra. La maggior parte dei numeri è sparsa in giro; altri, invece, ti verranno consegnati in seguito a particolari eventi. Ecco a cosa servono le riviste (e cosa trattano):

ARMI MESE > Ci sono 7 numeri in totale. Ognuno contiene una descrizione dettagliata delle armi dei giocatori a differenti livelli di upgrade. Una volta lette le riviste, le modifiche indicate saranno disponibili in qualsiasi JunkShop. Naturalmente, ciò non implica che tu disponga già degli oggetti richiesti per la trasformazione (vedi il paragrafo "Oggetti per migliorare le armi" più indietro). Se invece possiedi tutti gli oggetti che servono per un particolare upgrade, ma non hai letto il relativo numero di Armi Mese, non puoi ottenere la trasformazione in oggetto. I vari livelli di upgrade sono indicati in ordine crescente:

ARMI MESE N° 2	> Revolver / Metal Knuckle / Flail / Chain Whip
ARMI MESE N° 3	> Kastlet / Maverick / Boomerfriz /Valiant
ARMI MESE N° 4	> Cutting Trigger / Valkyrie / Ulysses / Slaying Tail
ARMI MESE N° 5	> Flame Tank / Gauntlet / Morning Star / Red Scorpion
ARMI MESE N° 6	> Twin Lance / Rising Sun / Bismarck / Crescent Wish
ARMI MESE N° 7	> Crime & Penalty / Ehrgeiz / Cardinal / Save the Queen
ARMI MESE N° 1	> Lion Heart / Shooting Star / Exeter / Strange Vision

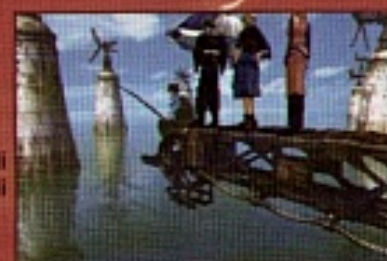
LA GUERRA > Ci sono 5 numeri de La Guerra. Ciascuno descrive una Tecnica Speciale. Dopo aver letto (vale a dire usato) un numero, la tecnica spiegata verrà automaticamente aggiunta alla lista delle Tecniche Speciali di Zell. Le riviste contengono le seguenti informazioni:

LA GUERRA 001	> Colpo di delfino
LA GUERRA 002	> Meteostrike
LA GUERRA 003	> Meteoattacco
LA GUERRA 004	> Attacco multiplo
LA GUERRA 005	> Giudizio finale

IL CANE > Ognuno dei 6 numeri di questa rivista descrive una Tecnica Speciale utilizzata da Angelo, il cane di Rinoa. Controlla la quarta schermata di status di Rinoa ogni volta che leggi un nuovo numero, per assicurarti che la tecnica sia stata aggiunta al repertorio di Angelo (tieni d'occhio la barra d'apprendimento mentre viaggi con Rinoa nella squadra: quando si riempie, assegna ad Angelo una nuova tecnica da apprendere).
Le riviste contengono le seguenti informazioni:

IL CANE VOL. 1	> Furore di Angelo
IL CANE VOL. 2	> Angelo in soccorso
IL CANE VOL. 3	> Luna invisibile
IL CANE VOL. 4	> Angelo aiutatutti
IL CANE VOL. 5	> Angelo trovatutto
IL CANE VOL. 6	> Cometa siderale

L'OCCULTO > Una rivista sul mistero i cui 4 numeri sono particolarmente difficili da scovare. Narrano di strani avvenimenti che ti aiuteranno a trovare un misterioso G.F. e menzionano anche un UFO. Gli articoli riguardano i seguenti argomenti:

L'OCCULTO I	> un mostro travolto / dei tubi di ferro
L'OCCULTO II	> un presunto UFO dalla forma allungata / la genesi di Molboro
L'OCCULTO III	> un misterioso G.F. / un anello reale
L'OCCULTO IV	> una medicina di pieno recupero di status / un vero UFO

Triple Triad

Triple Triad è un gioco di carte al quale puoi sfidare un avversario per volta in tutto il mondo (e certe volte anche oltre).

Giocando e vincendo al Triple Triad puoi realizzare una sensazionale collezione di carte. Anche se il tema ricorrente delle carte ti offrirà una sfida in più durante i tuoi viaggi, non riguarda la tua avventura in senso stretto. In teoria, puoi finire Final Fantasy VIII senza neppure toccare una carta; così facendo, però, ti priveresti di un divertente passatempo che può alleviare la tensione accumulata dopo le battaglie. Inoltre, alcune carte sono come materiali grezzi che possono essere trasformati in oggetti preziosi. Non puoi vendere le carte che hai ottenuto, ma le puoi:

- **collezionare;**
- **trasformare in oggetti utili (vedi il capitolo "Oggetti").**

Le carte non possono essere acquistate o create. Puoi ottenerle solamente

- **vincendo a Triple Triad;**
- **trasformando i mostri in carte (tramite l'Abilità di Comando "Carta"; per saperne di più consulta la sezione "Abilità" del capitolo "Junction");**
- **ottenendo una carta di un mostro, di un boss, o di un G.F. tramite un combattimento. Alcune di queste carte sono lasciate cadere casualmente, mentre altre ti vengono automaticamente consegnate dopo determinate battaglie.**

SCHERMATA 1

Scopo del gioco

Due giocatori piazzano le carte a turno, una per volta, su una griglia composta da 9 caselle, chiamata Area di Gioco. Le carte del tuo avversario sono di colore rossastro, le tue blu. Un giocatore può girare le carte avversarie a determinate condizioni, che troverai spiegate qui di seguito. In linea generale, una carta che possiede un valore più alto sul lato adiacente a una carta avversaria, girerà quest'ultima quando essa viene piazzata su quel fianco. Le carte così girate assumono la colorazione del giocatore che ha effettuato la mossa vincente. Se non ci sono carte che possono essere girate o se la griglia è ancora vuota, il giocatore può piazzare la propria carta dove preferisce. Le carte già in posizione non sono più attive e non possono dunque girare a loro volta una carta di valore inferiore che dovesse essere in seguito posizionata in una casella adiacente. Vince il giocatore che detiene il maggior numero di carte (del suo colore) sull'Area di Gioco dopo che tutte le 9 caselle sono state riempite **(schermata 1)**. A seconda delle regole di scambio, chi vince può reclamare almeno una delle carte che l'avversario ha utilizzato durante la partita.

Informazioni sulle carte

Ogni carta raffigura il mostro, boss, G.F., o personaggio (in questo caso chiamato Giocatore) da cui prende il nome. I quattro numeri rappresentano i valori associati a ciascuno dei quattro lati della carta; ciascun lato può avere dieci possibili valori: 1-9 o A. 1 è il valore più basso, A il più alto; più alti, quindi, sono questi numeri più forte sarà la carta. Se una carta possiede proprietà elementali (Fuoco, Gelo, Tuono, Terra, Veleno, Vento, Acqua o Sacro), l'icona relativa sarà visibile sulla carta stessa **(schermata 2)**. Gli elementi entrano in gioco soltanto quando viene applicata la regola "Elementale" (vedi più avanti).

Schema di gioco

Triple Triad si compone di diverse operazioni:

- **Sfida**
- **Selezione delle carte (a meno che la regola "Mano a Caso" sia attiva, allora sarà il computer a scegliere 5 carte da ciascuno dei due mazzi dei giocatori)**
- **Piazzamento delle carte**
- **Valutazione**
- **Scambio delle carte**

SCHERMATA 2

Tipi di carte

In totale, esistono 110 carte diverse. La maggior parte può essere ottenuta infinite volte, ma puoi conservare al massimo 100 copie di ognuna. Esistono, tuttavia, carte rare, disponibili in un unico esemplare. Le carte G.F. e Giocatore (personaggi) sono tutte rare, così come lo è anche una speciale carta "mostro" di livello 5. Ogni livello è composto di 11 figure; eccone la suddivisione:

- **Mostro Livello 1-5**
- **Boss Livello 6-7**
- **GF Livello 8-9 (rare)**
- **Giocatore (personaggi) Livello 10 (rare)**

Puoi dare un'occhiata alla tua collezione tramite la voce "Carte" del menu principale. Se riesci a completare la collezione a fianco dell'opzione, vedrai apparire una stella dorata.

Ottenere le carte rare

Alcuni Boss lasciano automaticamente cadere una carta rara dopo il combattimento, ma può rivelarsi difficile ottenerne altre. Anche se sai che una persona in particolare possiede una determinata carta (vedi le descrizioni delle carte più avanti), tieni a mente che: a) questa persona potrebbe non essere sempre presente nell'area indicata - potrebbe infatti essere necessario lasciare la zona e farvi ritorno prima di scovare il giocatore cercato; b) che questa persona non necessariamente utilizzerà la carta che desideri alla prima partita. Potresti dover sfidare qualcuno ripetutamente prima di ottenere le carte rare che cerchi. Ad esempio, la madre di Zell a Balamb Town userà probabilmente la carta di Zell solo dopo che le avrai fatto visita e l'avrai sfidata più volte (inoltre Zell deve far parte della squadra).

SFIDA Ci sono molte persone con cui puoi giocare a carte. Nella maggior parte dei casi, le troverai in luoghi precisi, come ad esempio il proprietario dell'hotel di Balamb Town o il ragazzino che corre per i corridoi della hall del Garden di Balamb. In alcuni momenti del gioco puoi persino sfidare gli amici di Squall, sempre che questi non facciano parte della squadra attiva. Avvicinati alla persona che intendi sfidare e premi il **tasto** ■. Se questa persona ti offre la stessa risposta che riceveresti in una normale conversazione, non si tratta di un giocatore; se, al contrario, la persona accetta la sfida, otterrai una risposta positiva e ti verrà chiesto se vuoi giocare. Subito dopo verranno elencate le regole correntemente valide in quell'area (osservale attentamente!) e ti verrà offerta la possibilità di ritirarti **(schermata 3)**. Se desideri procedere, dai una risposta positiva: a questo punto, apparirà la schermata Triple Triad e sarà quindi il momento di scegliere le carte.

SCHERMATA 4

SCELTA DELLE CARTE Scelta delle carte - Ogni giocatore sceglie cinque carte dal suo mazzo. Esiste un'unica eccezione: se viene applicata la regola "Mano a Caso" le carte saranno estratte casualmente. In tutte le altre occasioni, i giocatori dovranno scegliere le carte in base alla loro forza: più alti sono i valori, meno possibilità ci sono che la carta sia battibile (**schermata 4**). Usare le carte di livello più alto (una volta che le hai ottenute), tuttavia, non è sempre una scelta logica, dato che spesso hanno un lato piuttosto debole. Ad esempio, la carta di Olimassa ha 1-8-4-8, quella di Rinoa ha 4-A-2-A (da leggere in senso orario a partire dall'alto), quindi entrambe le carte hanno due lati deboli. Fai dunque attenzione alla scelta delle carte per partire con il piede giusto.

SCHERMATA 5

SCHERMATA 6

PIAZZAMENTO DELLE CARTE Il computer stabilisce il giocatore che deve iniziare la partita. Puoi collocare una carta per volta a turno con l'avversario fino a che le 9 caselle non sono tutte piene. Le carte vengono girate automaticamente seguendo le regole in vigore (**schermate 5+6**). Il numero di carte ancora posseduto da entrambi i giocatori (con i rispettivi colori) è indicato negli angoli in basso a destra e a sinistra sullo schermo.

SCHERMATA 7

VALUTAZIONE Quando tutte le 9 caselle dell'Area di Gioco sono coperte, il computer valuta i risultati. Apparirà un messaggio per informarti se hai vinto, perso o pareggiato la partita (**schermata 7**). Il gioco avrà così termine e il vincitore riceverà almeno una carta dallo sconfitto (consulta le regole di scambio che troverai più avanti). Se la partita termina in parità ed è in vigore la regola "Sudden Death", la manche successiva avrà automaticamente inizio. La cosa verrà ripetuta finché non viene decretato un vincitore.

SCHERMATA 8

SCAMBIO DELLE CARTE In base alla regola di scambio in vigore, il vincitore riceve almeno una carta che lo sconfitto ha usato nel corso della partita (**schermata 8**). A volte il vincitore non può scegliere le carte da prendere o da lasciare: tutto ciò è spiegato nel paragrafo "Regole di Scambio" più avanti. Avvenuto lo scambio, lo schermo tornerà a visualizzare l'area in cui ti trovi. In occasione della scelta della carta vinta, i nomi di quelle che non possiedi ancora saranno scritti in blu, così da renderti la cosa più semplice.

Regole del gioco

COPPIA Un giocatore può girare le carte che hanno gli stessi valori adiacenti per almeno due lati della carta che sta piazzando. In questo modo avrai la possibilità di girare carte molto forti che altrimenti non potresti superare. Come "Plus" e "Combo", questa regola mantiene aperta la partita fino alla fine: puoi vincere anche se la situazione sembra disperata. Ovviamente la regola vale anche per l'avversario.

2 e 3 sono posizionati in alto e a destra. In questo modo vengono girate le carte ad essi adiacenti.

PLUS Le carte che producono la stessa somma su almeno due lati adiacenti con la carta che viene collocata, possono essere girate a favore del giocatore in possesso di quest'ultima. Una situazione "Plus" si verifica più facilmente rispetto a una "Coppia", dato che vengono presi in considerazione solo i valori finali (il risultato delle somme) e non i singoli valori (quindi 2 numeri anziché 4). Ad esempio, 1 + 6, 2 + 5, 3 + 4 fanno tutti 7, mentre "Coppia" impone che i valori sugli stessi lati siano tutti identici.

Nel momento in cui viene piazzata una nuova carta, i numeri in alto e a destra di quelle piazzate danno come risultato 9.

COMBO Le carte già girate grazie a situazioni "Coppia" o "Plus" possono a loro volta girare quelle adiacenti in una reazione a catena. Una carta girata grazie a "Coppia", "Plus", o "Muro-coppia" si comporta, in altre parole, come una appena piazzata: le carte possono quindi essere girate in base ai valori dei lati adiacenti. Per mettere in pratica questo meccanismo occorre una considerevole pianificazione tattica, ed è molto difficile se la regola "Carte scoperte" non è in vigore. Quando anche "Elementale" (leggi più avanti) è attiva, "Combo" considera i valori alterati e non quelli originali.

Una carta rossa viene girata quando una delle due carte originariamente girate ha un valore maggiore.

carte

MURO-COPPIA Questa regola mette in gioco anche il bordo (muro) dell'Area di Gioco, considerandolo come il lato di una carta (quando viene applicata la regola "Coppia"). Il bordo ha sempre un valore pari ad "A" su tutti i lati; esso può essere utile quando giochi con carte di alto livello, poiché incrementa la possibilità di girarne di molto forti.

ELEMENTALE Vengono aggiunte proprietà elementali a caso nell'Area di Gioco, che alterano i quattro valori di ogni carta in base all'elemento. Se l'elemento della carta è lo stesso della casella su cui si posa, tutti i valori saranno aumentati di un punto. Se, invece, esso è diverso o la carta non ha alcuna proprietà, tutti i valori diminuiscono di un punto. I valori delle carte collocate su caselle prive di proprietà elementale non vengono alterati. Quando le regole "Coppia" o "Plus" sono in vigore contemporaneamente a "Elementale" esse vengono applicate sulla base dei valori alterati e non di quelli originali.

CARTE SCOPERTE Tutte le carte in mano ai giocatori sono scoperte, quindi puoi vedere quelle dell'avversario prima che vengano collocate sulla griglia di gioco. In questo modo, potrai sviluppare una tattica più precisa, ma ricorda che anche l'avversario può vedere le tue carte e quindi farà lo stesso con te.

MANO A CASO Le carte di gioco sono scelte a caso dai mazzi dei giocatori; non hai voce in capitolo in merito alle carte che il computer decide di farti usare. Si tratta probabilmente della peggiore regola di tutte, dato che ti costringe spesso a giocare con carte deboli. D'altro canto, vincere con questa regola in vigore significa aver compreso in pieno i meccanismi di Triple Triad. Se proprio non la digerisci, puoi trasformare in oggetti tutte le carte di basso livello che possiedi (consulta i capitoli "Oggetti" e "Junction"), cosicché la scelta casuale estragga forzatamente le carte più forti. In alternativa, puoi cercare di rendere questa regola meno diffusa in varie zone del mondo (consulta lo Schema di diffusione delle regole). In ogni caso, questa pratica ti costringe a moltissime partite e richiede un certo impegno.

SUDDEN DEATH In genere, le partite si compongono di un'unica manche. Quindi, anche se c'è un pareggio, la schermata di Triple Triad si chiude e ti ritrovi nell'area corrente. "Sudden Death", però, fa proseguire la partita con una manche supplementare ogni volta che si verifica un pareggio. Entrambi i giocatori iniziano il round con le carte che avevano il loro colore dopo il pareggio; l'ordine di gioco è invertito rispetto alla partita precedente. La serie prosegue così finché non viene decretato un vincitore: le carte tornano ai rispettivi proprietari e avviene lo scambio secondo le regole in vigore.

Regole di scambio

UNO È la regola di scambio di base. Il vincitore sceglie una carta che lo sconfitto ha usato nel corso della partita.

DIRETTO Non è necessariamente una regola apprezzabile: ricevi le carte che hai girato, ma perdi quelle che il tuo avversario ha, a sua volta, girato a tuo danno. Puoi comunque trarre vantaggio da questa regola: quando il tuo avversario piazza una carta che non possiedi ancora, girala. Se non riuscirà a riconquistarla sarà tua.

DIFF Il vincitore ottiene un numero di carte pari allo scarto con cui ha vinto, scegliendole da quelle che lo sconfitto ha usato nel corso della partita.

TOTALE Il vincitore ottiene tutte le carte usate dallo sconfitto nel corso della partita.

Diffusione delle regole

Ogni zona possiede regole proprie. Sfidando ripetutamente i giocatori di una certa zona riuscirai, alla fine, a far accettare le tue stesse regole in quell'area. Per contro acquisirai anche tu le regole locali e potrai esportarle altrove. Quindi, inizierai con un set di regole molto scarno, ma ne accumulerai diverse con i tuoi spostamenti. Le regole di scambio non vengono però accumulate; sono invece rimpiazzate con delle nuove man mano che sfidi nuovi giocatori in altre regioni. Ricorda che, anche se ti ritiri dopo aver proposto una sfida, ai fini della diffusione questo vale quanto una partita giocata, quindi contribuisce a diffondere le regole. Quando esse cambiano, ti verrà mostrato un messaggio prima che la schermata Triple Triad si chiuda.

C'è un altro modo per aggiungere nuove regole, ma è piuttosto costoso e richiede molti viaggi. La Regina delle Carte ti può aiutare a diffondere certe regole... ma a caro prezzo (leggi il prossimo paragrafo).

Aree e relative regole di partenza

AREA	DOVE LA REGOLA È IN VIGORE	REGOLA DI PARTENZA
Balamb	Balamb Town, Balamb Garden	Carte scoperte
Galbadia	Timber, Garden di Galbadia, Deling City, Prigione Dist-D	Coppia
Dollet	Dollet	Mano a caso, Elementale
Trabia	Garden di Trabia, Villaggio degli Shumi	Plus, Mano a caso
Centra	Winhill, Casa di Edea, Chocobosco	Coppia, Plus, Mano a caso
Fisherman's Horizon	Fisherman's Horizon	Sudden Death, Elementale
Esthar	Esthar City	Muro-coppia, Elementale
Spazio	Base Lunare, Lunaside	Tutte le regole

Stai molto attento, quando sfidi giocatori in trasferta come, ad esempio, il viaggiatore di F.H., che si trova a Galbadia, ma che gioca secondo le regole di Fisherman's Horizon. Leggi attentamente i dialoghi all'inizio della partita per capire quali regole vengono applicate.

Schema di diffusione delle regole

DIFFUSIONE DELLE REGOLE DI SCAMBIO Ogni volta che sfidi la Regina delle Carte (leggi il prossimo paragrafo), una delle regole di scambio potrebbe essere cambiata, secondo uno schema Uno - Diff - Diretto - Totale - Uno - etc. Se la regola viene cambiata, si passa a quella successiva o precedente dello schema: ad esempio, se ha usato "Totale" nella partita giocata con te, la regola cambierà in "Uno" o "Diretto". La probabilità che la regola appena usata venga diffusa nell'area è 1 su 3. La diffusione di questa stessa regola in altre aree richiede un procedimento complesso, poiché la loro diffusione si basa su cicli di 30 partite (esse raggiungono la loro massima popolarità dopo 15 partite). La popolarità della regola usata nella tua prima area aumenta, quindi, via via che sfidi giocatori locali; quando passi in una nuova regione dopo aver giocato 30 partite in quella precedente, la regola dovrebbe essere trasferita. Parla con la Regina delle Carte in merito ai processi legati alle regole di scambio, così da capire quali regole stanno per essere accettate in quali aree e quali invece stanno per essere rimpiazzate.

GIOCA A CARTE LA PRIMA VOLTA. LE REGOLE VENGONO CONSERVATE.

QUANDO SFIDI QUALCUNO A CARTE IN UNA NUOVA AREA, CI SONO ALCUNE ARCANE REGOLE SCONOSCIUTE?

- **SÌ** → TI VIENE DETTO CHE "CONOSCI REGOLE SCONOSCIUTE PER QUESTA REGIONE". SUBITO DOPO, TI VIENE CHIESTO "GIOCHIAMO A CARTE?"
  - **ACCETTI** → GIOCHI UNA PARTITA IN CUI SI MISCHIANO REGOLE VECCHIE E NUOVE.
  - **RIFIUTI** → ESITO CASUALE
    - FINE DELLA CONVERSAZIONE. VECCHIE REGOLE CONSERVATE.
    - FINE DELLA CONVERSAZIONE. DIMENTICATE LE VECCHIE REGOLE, NE VENGONO APPRESE DI NUOVE.
- **NO** → TI VIENE CHIESTO DI GIOCARE A CARTE.
  - **ACCETTI** → NUOVE REGOLE ACCETTATE.
  - **RIFIUTI** → ESITO CASUALE
    - FINE DELLA CONVERSAZIONE. VECCHIE REGOLE CONSERVATE.
    - FINE DELLA CONVERSAZIONE. DIMENTICATE LE VECCHIE REGOLE, NE VENGONO APPRESE DI NUOVE.

GIOCHI UNA PARTITA IN CUI SI MISCHIANO REGOLE VECCHIE E NUOVE.

C'È UNA PROBABILITÀ SU 7 CHE IL COMPUTER SCELGA UNA REGOLA. È UNA DI QUELLE DELL'AREA PRECEDENTE CHE NON ESISTE IN QUESTA? (PUÒ CAPITARE FINO A 3 VOLTE)

- **SÌ** → LA REGOLA È ACCETTATA NELLA NUOVA AREA E TU NE APPRENDI LE REGOLE.
- **NO** → C'È UNA PROBABILITÀ SU 7 CHE IL COMPUTER SCELGA UNA REGOLA. È UNA DI QUELLE DELL'AREA PRECEDENTE CHE NON ESISTE IN QUESTA?
  - **SÌ** → LA REGOLA VIENE RIMOSSA DALLA NUOVA AREA E TU NE APPRENDI LE ALTRE REGOLE.
  - **NO** → ESITO CASUALE
    - FINE DELLA PARTITA. VECCHIE REGOLE CONSERVATE.
    - NUOVE REGOLE DELL'AREA ACCETTATE.

La Regina delle Carte

SCHERMATA 9

All'inizio della tua avventura, scorgerai una donna appena fuori della stazione di Balamb (schermata 9). Come ti sentirai dire se la interpelli, ella si occupa di supervisionare e "rafforzare" le regole del gioco delle carte in giro per il mondo. Introdurrà anche una nuova regola in una regione, se accetti di pagarle 30.000 Guil. Se glielo chiedi, ti spiegherà anche come si diffondono le regole del gioco e ti darà, inoltre, indicazioni sul processo di diffusione corrente delle regole di scambio.

Il gruppo CC

Il CC (Card Club) è un gruppo di veterani delle carte che bazzicano per il Garden di Balamb, senza fare troppo rumore. Questi eccellenti giocatori dispongono di alcune carte rare e ti si paleseranno soltanto dopo che avrai vinto un buon numero di partite al Garden (schermata 10). Se li sfidi in un certo ordine, potrai conoscerli tutti, fino ad arrivare al cospetto del leggendario Re del CC.

SCHERMATA 10

carte

Suggerimenti

consiglio Quando è in vigore la regola "Coppia", prova a piazzare le tue carte in modo che i loro lati diano risultati identici anche senza le carte avversarie.

consiglio Quando scegli le carte, cerca di prenderne quattro che vadano bene per i quattro angoli dell'Area di Gioco, più una che abbia almeno tre lati forti. Ad esempio, Minotaur, Seclet, Tiamath, Raijin+Fujin e Ultra-Might sono delle buone scelte.

consiglio Non passare troppo tempo a giocare a carte ripetutamente: i SeeD hanno anche dei doveri militari. Piuttosto, prenditi dei momenti di relax dopo aver liberato il mondo da qualche mostro.

consiglio Gira la voce che una persona nell'area di Balamb sia in grado di ripristinare le regole. Se hai provocato la diffusione di regole fastidiose, cerca questo tizio e battilo prima di sfidare altri giocatori forti a Balamb Town o nel Garden di Balamb: ora avrai vita molto più facile in queste zone.

consiglio Riceverai automaticamente alcune carte rare dopo certi combattimenti contro alcuni boss. È meglio aspettare di avere queste carte nel mazzo prima di giocare a Triple Triad, altrimenti le prime partite saranno difficili da vincere.

Le Carte

La maggior parte delle carte si ottiene vincendo partite contro gli altri giocatori (non tutti, comunque, sono indicati nella lista che segue). Alcune carte rare si possono ottenere solo così; se è questo il caso, ti verrà segnalato nella descrizione della carta. L'indicazione 'usa il comando "Carta"' significa che un personaggio dovrebbe avere in Junction questa Abilità di Comando durante i combattimenti: il mostro su cui viene usata, si trasformerà nella carta che porta il suo nome. Se è indicato, invece, di usare il comando "Carta" su specifici mostri, significa che esiste una minima possibilità che tu possa ottenere la carta in questione usando il comando sui mostri indicati; è assai più probabile, però, che si trasformino nella loro stessa carta. Il capitolo "Eventi" mostra alcuni degli eventi tramite cui potrai ottenere delle carte (schermata 11).

SCHERMATA 11

LIVELLO 1 CARTE MOSTRO

NOME **Geezard**

VALORI: 1 / 5 4 / 1

ELEMENTO nessuno

COME OTTENERLA
* usa il comando "Carta".
* il mostro potrebbe lasciarla cadere dopo il combattimento.
* tramite un evento: la prima volta che ricevi delle carte; interpella il proprietario del pub di Dollet.

NOME **FungOngo**

VALORI: 5 / 3 1 / 1

ELEMENTO nessuno

COME OTTENERLA
* usa il comando "Carta".
* il mostro potrebbe lasciarla cadere dopo il combattimento.
* tramite un evento: la prima volta che ricevi delle carte; interpella il proprietario del pub di Dollet.

NOME **Lesmathor**

VALORI: 1 / 5 3 / 3

ELEMENTO nessuno

COME OTTENERLA
* il mostro potrebbe lasciarla cadere dopo il combattimento.

NOME **Red Bat**

VALORI: 6 / 2 1 / 1

ELEMENTO nessuno

COME OTTENERLA
* usa il comando "Carta".
* il mostro potrebbe lasciarla cadere dopo il combattimento.
* tramite un evento: la prima volta che ricevi delle carte; interpella il proprietario del pub di Dollet.

NOME **Blinura**

VALORI: 2 / 5 3 / 1

ELEMENTO nessuno

COME OTTENERLA
* usa il comando "Carta".
* il mostro potrebbe lasciarla cadere dopo il combattimento.

NOME **Gyala**

VALORI: 2 / 4 1 / 4

ELEMENTO Tuono

COME OTTENERLA
* usa il comando "Carta".
* il mostro potrebbe lasciarla cadere dopo il combattimento.
* tramite un evento: la prima volta che ricevi delle carte.

NOME **Gesper**

VALORI: 1 / 1 5 / 4

ELEMENTO nessuno

COME OTTENERLA
* usa il comando "Carta".
* il mostro potrebbe lasciarla cadere dopo il combattimento.
* tramite un evento: la prima volta che ricevi delle carte.

NOME **Focaral Jinto**

VALORI: 3 / 1 5 / 2

ELEMENTO Terra

COME OTTENERLA
* usa il comando "Carta".
* il mostro potrebbe lasciarla cadere dopo il combattimento.
* tramite un evento: la prima volta che ricevi delle carte.

NOME **Blojerth**

VALORI: 2 / 1 1 / 6

ELEMENTO nessuno

COME OTTENERLA
* usa il comando "Carta".
* il mostro potrebbe lasciarla cadere dopo il combattimento.

NOME **Kedachiku**

VALORI: 4 / 3 2 / 4

ELEMENTO nessuno

COME OTTENERLA
* usa il comando "Carta".
* il mostro potrebbe lasciarla cadere dopo il combattimento.
* tramite un evento: la prima volta che ricevi delle carte.

NOME **Cokatoris**

VALORI: 2 / 6 1 / 2

ELEMENTO Tuono

COME OTTENERLA
* usa il comando "Carta".
* il mostro potrebbe lasciarla cadere dopo il combattimento.

LIVELLO 2 CARTE MOSTRO

NOME **Grat**

VALORI: 7 / 1 1 / 3

ELEMENTO nessuno

COME OTTENERLA
* usa il comando "Carta".
* il mostro potrebbe lasciarla cadere dopo il combattimento.

Buel
Valori: 6 / 3 2 / 2
Elemento: nessuno
Come ottenerla
* usa il comando "Carta".
* il mostro potrebbe lasciarla cadere dopo il combattimento.
* tramite un evento: interpella il proprietario del pub di Dollet; sconfiggi due soldati Galbadiani a Timber.

Mesmerize
Valori: 5 / 4 3 / 3
Elemento: nessuno
Come ottenerla
* usa il comando "Carta".
* il mostro potrebbe lasciarla cadere dopo il combattimento.

Glacial Eye
Valori: 6 / 3 1 / 4
Elemento: Gelo
Come ottenerla
* usa il comando "Carta".
* il mostro potrebbe lasciarla cadere dopo il combattimento.

Belhelmelhel
Valori: 3 / 3 4 / 5
Elemento: nessuno
Come ottenerla
* usa il comando "Carta".
* il mostro potrebbe lasciarla cadere dopo il combattimento.

Trusthevis
Valori: 5 / 5 3 / 2
Elemento: Vento
Come ottenerla
* usa il comando "Carta".
* il mostro potrebbe lasciarla cadere dopo il combattimento.

Anacondar
Valori: 5 / 5 1 / 3
Elemento: Veleno
Come ottenerla
* usa il comando "Carta".
* il mostro potrebbe lasciarla cadere dopo il combattimento.
* tramite un evento: interpella il proprietario del pub di Dollet.

Creeps
Valori: 5 / 2 2 / 5
Elemento: Tuono
Come ottenerla
* usa il comando "Carta".
* il mostro potrebbe lasciarla cadere dopo il combattimento.

Grendell
Valori: 4 / 2 4 / 5
Elemento: Tuono
Come ottenerla
* usa il comando "Carta".
* il mostro potrebbe lasciarla cadere dopo il combattimento.

Double Hagger
Valori: 3 / 7 2 / 1
Elemento: nessuno
Come ottenerla
* usa il comando "Carta".
* il mostro potrebbe lasciarla cadere dopo il combattimento.

Belos
Valori: 5 / 3 2 / 5
Elemento: nessuno
Come ottenerla
* usa il comando "Carta".
* il mostro potrebbe lasciarla cadere dopo il combattimento.

LIVELLO 3 CARTE MOSTRO

Lifobidden
Valori: 6 / 2 6 / 3
Elemento: nessuno
Come ottenerla
* usa il comando "Carta".
* il mostro potrebbe lasciarla cadere dopo il combattimento.
* tramite un evento: interpella l'ubriacone nel pub di Timber.

Armadodo
Valori: 6 / 6 3 / 1
Elemento: Terra
Come ottenerla
* usa il comando "Carta".
* il mostro potrebbe lasciarla cadere dopo il combattimento.

Triarchigos
Valori: 3 / 5 5 / 5
Elemento: Veleno
Come ottenerla
* usa il comando "Carta".
* il mostro potrebbe lasciarla cadere dopo il combattimento.

Focaral
Valori: 7 / 3 5 / 1
Elemento: Terra
Come ottenerla
* usa il comando "Carta".
* il mostro potrebbe lasciarla cadere dopo il combattimento.

Gojusheel
Valori: 7 / 3 1 / 5
Elemento: Gelo
Come ottenerla
* usa il comando "Carta".
* il mostro potrebbe lasciarla cadere dopo il combattimento.

Ochu
Valori: 5 / 3 6 / 3
Elemento: nessuno
Come ottenerla
* usa il comando "Carta".
* il mostro potrebbe lasciarla cadere dopo il combattimento.

SAM08G
Valori: 5 / 4 6 / 2
Elemento: Fuoco
Come ottenerla
* usa il comando "Carta".
* il mostro potrebbe lasciarla cadere dopo il combattimento.

Wild Hook
Valori: 4 / 2 4 / 7
Elemento: Fuoco
Come ottenerla
* usa il comando "Carta".
* il mostro potrebbe lasciarla cadere dopo il combattimento.

Kyactus
Valori: 6 / 3 2 / 6
Elemento: nessuno
Come ottenerla
* usa il comando "Carta".
* il mostro potrebbe lasciarla cadere dopo il combattimento.
* tramite un evento: interpella il proprietario del pub di Dollet.

Tomberry
Valori: 3 / 4 6 / 4
Elemento: nessuno
Come ottenerla
* usa il comando "Carta".
* il mostro potrebbe lasciarla cadere dopo il combattimento.
* tramite un evento: interpella l'ubriacone nel pub di Timber.

carte

LIVELLO 4 CARTE MOSTRO

Nome	Valori	Elemento	Come ottenerla
Abyss Worm	7 / 5 2 / 3	Terra	* usa il comando "Carta". * il mostro potrebbe lasciarla cadere dopo il combattimento.
Creyos	2 / 7 3 / 6	nessuno	* usa il comando "Carta". * il mostro potrebbe lasciarla cadere dopo il combattimento.
Vysage	6 / 5 5 / 4	nessuno	* il mostro potrebbe lasciarla cadere dopo il combattimento.
Archeosaurus	4 / 7 6 / 2	nessuno	* usa il comando "Carta". * il mostro potrebbe lasciarla cadere dopo il combattimento.
Piros	2 / 3 7 / 6	Fuoco	* usa il comando "Carta". * il mostro potrebbe lasciarla cadere dopo il combattimento.
Blitz	1 / 7 6 / 4	Tuono	* usa il comando "Carta". * il mostro potrebbe lasciarla cadere dopo il combattimento.
Wendigo	7 / 6 3 / 1	nessuno	* usa il comando "Carta". * il mostro potrebbe lasciarla cadere dopo il combattimento.
Kwaul	7 / 4 4 / 4	nessuno	* usa il comando "Carta". * il mostro potrebbe lasciarla cadere dopo il combattimento.
Galkimasela	3 / 6 7 / 3	nessuno	* usa il comando "Carta". * il mostro potrebbe lasciarla cadere dopo il combattimento.
Dragon Izolde	6 / 3 2 / 7	Veleno	* usa il comando "Carta". * il mostro potrebbe lasciarla cadere dopo il combattimento.
Adamantharth	4 / 6 5 / 5	Terra	* usa il comando "Carta". * il mostro potrebbe lasciarla cadere dopo il combattimento.
Melth Dragon	7 / 3 5 / 4	Fuoco	* usa il comando "Carta". * il mostro potrebbe lasciarla cadere dopo il combattimento.

LIVELLO 5 CARTE MOSTRO

Nome	Valori	Elemento	Come ottenerla
Thythan	6 / 5 5 / 6	nessuno	* usa il comando "Carta". * il mostro potrebbe lasciarla cadere dopo il combattimento.
Behemoth	3 / 7 6 / 5	nessuno	* usa il comando "Carta". * il mostro potrebbe lasciarla cadere dopo il combattimento.
Chimera	7 / 3 6 / 5	Acqua	* usa il comando "Carta". * il mostro potrebbe lasciarla cadere dopo il combattimento.
KoyoKoyo (rara)	3 / 1 A / 2	nessuno	* viene lasciata cadere dopo il combattimento / incontro.
Invinta	6 / 7 2 / 6	nessuno	* usa il comando "Carta". * il mostro potrebbe lasciarla cadere dopo il combattimento.
GIM47N	5 / 4 5 / 7	nessuno	* usa il comando "Carta". * il mostro potrebbe lasciarla cadere dopo il combattimento.
Molboro	7 / 2 7 / 4	Veleno	* usa il comando "Carta". * il mostro potrebbe lasciarla cadere dopo il combattimento.
RubRum dragon	7 / 4 2 / 7	Fuoco	* usa il comando "Carta". * il mostro potrebbe lasciarla cadere dopo il combattimento.

Nome: Elnoyle
Valori: 5 / 6 3 / 7
Elemento: nessuno
Come ottenerla
* usa il comando "Carta".
* il mostro potrebbe lasciarla cadere dopo il combattimento.

Nome: Re Tomberry
Valori: 4 / 4 6 / 7
Elemento: nessuno
Come ottenerla
* usa il comando "Carta" su Focaral o Molboro.

Nome: Wedge, Biggs
Valori: 6 / 7 6 / 2
Elemento: nessuno
Come ottenerla
* usa il comando "Carta" su Gojusheel o FungOngo.

LIVELLO 6 CARTE BOSS

Nome: Fujin, Raijin
Valori: 2 / 4 8 / 8
Elemento: nessuno
Come ottenerla
* usa il comando "Carta" su Thythan o Double Hagger.

Nome: Herbia
Valori: 7 / 4 8 / 3
Elemento: Vento
Come ottenerla
* usa il comando "Carta" su Ochu o Lesmathor.

Nome: X-ATM092
Valori: 4 / 3 8 / 7
Elemento: nessuno
Come ottenerla
* usa il comando "Carta" su SAM08G o Red Bat.

Nome: Granaldh
Valori: 7 / 5 2 / 8
Elemento: nessuno
Come ottenerla
* usa il comando "Carta" su Wild Hook o Blinura.

Nome: Namtal Utoku
Valori: 1 / 3 8 / 8
Elemento: Veleno
Come ottenerla
* usa il comando "Carta" su Kyactus o Gyala.

Nome: Shumelke
Valori: 8 / 2 2 / 8
Elemento: nessuno
Come ottenerla
* usa il comando "Carta" su Tonberry o Gesper.

Nome: Abadon
Valori: 6 / 5 8 / 4
Elemento: nessuno
Come ottenerla
* usa il comando "Carta" su Abyss Worm o Bloferth.

Nome: Dolmen
Valori: 4 / 6 8 / 5
Elemento: nessuno
Come ottenerla
* usa il comando "Carta" su Greyos o Kedachiku.

Nome: Olimassa
Valori: 1 / 8 8 / 4
Elemento: nessuno
Come ottenerla
* usa il comando "Carta" su GIM347N.

Nome: Shumi
Valori: 6 / 4 5 / 8
Elemento: nessuno
Come ottenerla
* usa il comando "Carta" su Archeosaurus o Grat.

Nome: Krysta
Valori: 7 / 1 5 / 8
Elemento: nessuno
Come ottenerla
* usa il comando "Carta" su Piros o Buel.

LIVELLO 7 CARTE BOSS

Nome: Propagetor
Valori: 8 / 8 4 / 4
Elemento: nessuno
Come ottenerla
* usa il comando "Carta" su Blitz o Mesmerize.

Nome: Gyaptus
Valori: 8 / 4 8 / 4
Elemento: nessuno
Come ottenerla
* usa il comando "Carta" su Wendigo o Glacial Eye.

Nome: Irythos
Valori: 8 / 8 5 / 2
Elemento: Tuono
Come ottenerla
* usa il comando "Carta" su Kwaul o Belhelmelhel.

Nome: Galganthur
Valori: 5 / 8 6 / 6
Elemento: nessuno
Come ottenerla
* usa il comando "Carta" su Galkimasela o Trusthevis.

Nome: Mobile Type 8b
Valori: 8 / 3 6 / 7
Elemento: nessuno
Come ottenerla
* usa il comando "Carta" su Dragon Izolde o Anacondar.

Nome: Andro
Valori: 8 / 8 3 / 5
Elemento: nessuno
Come ottenerla
* usa il comando "Carta" su Adamantharth o Creeps.

Tiamath

Valori: 8 / 4 8 / 5

Elemento: nessuno

Come ottenerla
* usa il comando "Carta" su Melth Dragon o Grendell.

BGH251F2

Valori: 5 / 5 7 / 8

Elemento: nessuno

Come ottenerla
* usa il comando "Carta" su Behemoth o Belos.

Ultra-Might

Valori: 6 / 7 8 / 4

Elemento: nessuno

Come ottenerla
* usa il comando "Carta" su Chimera o Liforbidden.

Catoplepas

Valori: 1 / 7 8 / 7

Elemento: nessuno

Come ottenerla
* usa il comando "Carta" su Elnoyle o Armadodo.

Ultima

Valori: 7 / 8 7 / 2

Elemento: nessuno

Come ottenerla
* usa il comando "Carta" su Invinta o Triarchigos.

Livello 8 — CARTE G.F. (rare)

Debuchocobo

Valori: 4 / 9 4 / 8

Elemento: nessuno

Come ottenerla
* tramite un evento: Puoi sottrarla alla Regina delle Carte.

Angelo

Valori: 9 / 3 6 / 7

Elemento: nessuno

Come ottenerla
* tramite un evento: Puoi sottrarla a Watts sul treno (missione presidenziale) o a bordo della Nave dei SeeD Bianchi.

Ghilgamesh

Valori: 3 / 6 7 / 9

Elemento: nessuno

Come ottenerla
* tramite un evento: Puoi sottrarla al re del CC.

Komoguri

Valori: 9 / 2 3 / 9

Elemento: nessuno

Come ottenerla
* tramite un evento: puoi sottrarla al ragazzino che corre per i corridoi della hall del garden di Balamb oppure da una ragazza fuori dalla biblioteca.

Kochocobo

Valori: 9 / 4 4 / 8

Elemento: nessuno

Come ottenerla
* tramite un evento: addomestica i chocobo in tutti i Chocoboschi e quindi visita il Chocobosco Sacro.

Quetzal

Valori: 2 / 4 9 / 9

Elemento: Tuono

Come ottenerla
* tramite un evento: puoi sottrarla al capostazione Dobe a Fisherman's Horizon.

Shiva

Valori: 6 / 9 7 / 4

Elemento: Gelo

Come ottenerla
* tramite un evento: dà "La Mia Vicina" a Zone sulla Nave dei SeeD Bianchi.

Ifrid

Valori: 9 / 8 6 / 2

Elemento: Fuoco

Come ottenerla
* viene lasciata cadere dopo il combattimento.
* tramite un evento: riconquistala dopo averla ceduta vincendo contro Martine Dodonn a Fisherman's Horizon.

Siren

Valori: 8 / 2 9 / 6

Elemento: nessuno

Come ottenerla
* tramite un evento: puoi sottrarla al proprietario del pub al piano superiore del pub di Dollet.

Seclet

Valori: 5 / 9 1 / 9

Elemento: Terra

Come ottenerla
* viene lasciata cadere dopo il combattimento contro Seclet e Minotaur.

Minotaur

Valori: 9 / 9 5 / 2

Elemento: Terra

Come ottenerla
* viene lasciata cadere dopo il combattimento contro Seclet e Minotaur.

Livello 9 — CARTE G.F. (rare)

Carbuncle

Valori: 8 / 4 4 / A

Elemento: nessuno

Come ottenerla
* tramite un evento: puoi sottrarla alla Regina delle Carte.

Diablos

Valori: 5 / 3 A / 8

Elemento: nessuno

Come ottenerla
* viene lasciata cadere dopo il combattimento.

Leviathan

Valori: 7 / 7 A / 1

Elemento: Acqua

Come ottenerla
* tramite un evento: puoi sottrarla al Joker del CC.

Odino

Valori: 8 / 5 A / 3

Elemento: nessuno

Come ottenerla
* viene lasciata cadere dopo il combattimento.

NOME
Pandemon
VALORI: A / 7 1 / 7
ELEMENTO: Vento
COME OTTENERLA
* tramite un evento: puoi sottrarla al proprietario dell'hotel di Balamb Town o alla ragazza che si trova in casa sua.

NOME
Cerberus
VALORI: 7 / A 4 / 6
ELEMENTO: nessuno
COME OTTENERLA
* viene lasciata cadere dopo il combattimento.

NOME
Alexander
VALORI: 9 / 2 A / 4
ELEMENTO: Sacro
COME OTTENERLA
* tramite un evento: puoi sottrarla a Piet alla Base Lunare o più avanti alla zona d'atterraggio della capsula.

NOME
Fenice
VALORI: 7 / A 2 / 7
ELEMENTO: Fuoco
COME OTTENERLA
* tramite un evento: puoi sottrarla all'incaricato nella residenza presidenziale di Esthar City dopo aver perso la carta di Kharonte con la Regina delle Carte.

NOME
Bahamut
VALORI: A / 6 8 / 2
ELEMENTO: nessuno
COME OTTENERLA
* viene lasciata cadere dopo il combattimento.

NOME
Kharonte
VALORI: 3 / A 1 / A
ELEMENTO: Veleno
COME OTTENERLA
* tramite un evento: puoi sottrarla al proprietario del pub di Timber dopo aver perso la carta di Alexander con la Regina delle Carte.

NOME
Eden
VALORI: 4 / A 4 / 9
ELEMENTO: nessuno
COME OTTENERLA
* la puoi ottenere dopo aver sconfitto Ultima Weapon.

LIVELLO 10 CARTE (rare) PERSONAGGI

NOME
Ward
VALORI: A / 8 7 / 2
ELEMENTO: nessuno
COME OTTENERLA
* tramite un evento: puoi sottrarla al Dr. Odine nel suo laboratorio o alla Residenza Presidenziale di Esthar City.

NOME
Kiros
VALORI: 6 / A 7 / 6
ELEMENTO: nessuno
COME OTTENERLA
* tramite un evento: puoi sottrarla all'uomo vestito di nero nei pressi del centro commerciale di Deling City, dopo aver perso la carta di Komoguri con la Regina delle Carte.

NOME
Laguna
VALORI: 5 / 9 A / 3
ELEMENTO: nessuno
COME OTTENERLA
* tramite un evento: puoi sottrarla a Ellione alla Base Lunare.

NOME
Selphie
VALORI: A / 4 8 / 6
ELEMENTO: nessuno
COME OTTENERLA
* tramite un evento: puoi sottrarla all'amica di Selphie al Garden di Trabia.

NOME
Quistis
VALORI: 9 / 2 6 / A
ELEMENTO: nessuno
COME OTTENERLA
* tramite un evento: puoi sottrarla a un membro del Trepe Fan Club nella Mensa del Garden di Balamb o nella classe al 2° piano.

NOME
Irvine
VALORI: 2 / A 6 / 9
ELEMENTO: nessuno
COME OTTENERLA
* tramite un evento: puoi sottrarla a Flo a Fisherman's Horizon, dopo aver perso la carta Seclet con la Regina delle Carte.

NOME
Zell
VALORI: 8 / 6 5 / A
ELEMENTO: nessuno
COME OTTENERLA
* tramite un evento: puoi sottrarla alla madre di Zell a Balamb Town (con Zell nella squadra).

NOME
Rinoa
VALORI: 4 / A A / 2
ELEMENTO: nessuno
COME OTTENERLA
* tramite un evento: puoi sottrarla a Caraway a Deling City dopo aver perso la carta di Ifrid con lui.

NOME
Edea
VALORI: A / 3 A / 3
ELEMENTO: nessuno
COME OTTENERLA
* tramite un evento: puoi sottrarla ad Edea alla Casa di Edea.

NOME
Seifer
VALORI: 6 / 4 9 / A
ELEMENTO: nessuno
COME OTTENERLA
* tramite un evento: puoi sottrarla a Cid nel Garden di Balamb o alla Casa di Edea.

NOME
Squall
VALORI: A / 9 4 / 6
ELEMENTO: nessuno
COME OTTENERLA
* tramite un evento: puoi sottrarla a Laguna nella Residenza Presidenziale di Esthar City oppure a bordo della Lagunarock.

Alla scoperta dei segreti

Il mondo che Squall e i suoi amici stanno scoprendo è ricco di ignoti pericoli. È anche pieno di misteri e segreti da scoprire. Questo capitolo ti aiuta a trovare e risolvere alcune sotto-trame, ottenere oggetti speciali e in generale trarre qualcosa in più dalla tua avventura.

Viaggiando per il mondo scoprirai che determinate sequenze cambiano leggermente a seconda di chi c'è nel tuo gruppo. In più, alcuni dettagli come i messaggi di avviso o i display dei computer possono cambiare nel corso dell'avventura. Questi piccoli extra creano un'incredibile atmosfera. Sta a te scoprirli.

Alcuni sottotitoli in questo capitolo indicano il luogo in cui la sotto-trama si svolge; altri indicano gli oggetti speciali e gli avvenimenti. Tutto è presentato secondo un ordine che va dal più evidente al più oscuro. Il rango SeeD fa però eccezione: poiché la maggioranza dei giocatori si preoccuperà fin da subito dei parametri che influenzano il loro livello, il meccanismo che lo determina è spiegato subito. Visto che tutte queste informazioni rovinano la sorpresa, raccomandiamo di farvi ricorso soltanto se necessario. Ma decidi da solo...

SCHERMATA 1

Livello SeeD

Il tuo livello SeeD iniziale è determinato dalla tua performance nella Caverna di Fuoco e nelle missioni a Dollet. Dopodiché, il livello sarà influenzato dalle tue scelte, dal tuo comportamento e dall'esito di determinate battaglie. Se ti stai chiedendo perché continui a venire degradato, ecco le risposte (**schermata** 1).

Prove SeeD iniziali: missioni alla Caverna di Fuoco e Dollet

Per diplomarti vieni giudicato nelle categorie di Condotta, Giudizio, Attacco, Spirito e Comportamento. Ricevi un punteggio (a blocchi di 10) per ciascuna categoria da 0 a 100. Questi punteggi vengono sommati e divisi per 5 al fine di ottenere il tuo livello globale. Ti verrà assegnato un bonus di 100, se riuscirai a soddisfare un requisito molto speciale. Il livello massimo con cui è possibile diplomarsi è 10.

SCHERMATA 2

CONDOTTA Sei giudicato a seconda del tempo rimanente sul conto alla rovescia della missione a Dollet. Più velocemente completi la missione, più punti ricevi. Se ritorni alla spiaggia con 25 minuti di margine, ricevi 100 punti; con 20 minuti di margine ottieni 70 punti; 15 minuti ti valgono 40 punti; con un tempo inferiore non ottieni alcun punto.

GIUDIZIO Questa voce riguarda la tua avventura nella Caverna di Fuoco (**schermata 2**). I punti ti vengono assegnati a seconda di quanto sei preciso nell'indovinare il tempo che ti serve per battere Ifrid. Se decidi che ti servono 30 minuti e poi sconfiggi Ifrid con 1 minuto rimasto sull'orologio, ricevi 70 punti. Per ottenere 100 punti devi concludere la battaglia con un margine di 7 secondi o meno. Se impieghi 10 minuti meno di quanto stimato guadagni 40 punti. Se ti dovessero servire 15 minuti o più in meno, allora non ricevi alcun punto.

ATTACCO Questo punteggio si basa sul numero di nemici che riesci a sconfiggere a Dollet senza utilizzare i G.F. Uccidendo più di 75 nemici ricevi 100 punti, battendone 20-24 ottieni 50 punti. Per un bottino di 10-14 nemici quadagni 20 punti, mentre 10 nemici o meno non ti garantiscono alcun punto.

SPIRITO Questo punteggio viene calcolato in base a quante volte fuggi da una battaglia durante la missione a Dollet. Una sola fuga ti consente comunque di ottenere 100 punti, 2 fughe abbassano il punteggio a 70 punti. Effettuando dalle 5 alle 9 fughe ricevi 30 punti. Se scappi per più di 10 volte non ti viene assegnato alcun punto.

COMPORTAMENTO Il tuo Comportamento parte da un valore di 100 punti. Essi diminuiscono a seconda dei punti "penalità" che ricevi a Dollet. Osserva i suggerimenti che seguono per non vederti assegnare punti penalità:

SCHERMATA 3

SCHERMATA 4

- **Non parlare con nessuno al di fuori del tuo gruppo. Questa è una missione militare, non una scampagnata.**
- **Non andare alla Torre di comunicazione dalla piazza della città con l'HP di Seifer a 0 (schermata 3).**
- **Non saltare dal dirupo antistante la torre subito dopo che Selphie lo ha fatto (schermata 4).**
- **Assicurati di far scappare anche il cane (premendo il tasto ○) dalla piazza della città quando stai fuggendo da X-ATM092.**
- **Non nasconderti nel pub aspettando che X-ATM092 ti superi.**

BONUS Ti vengono assegnati 100 punti bonus se riesci a sconfiggere l'X-ATM092.

SCHERMATA 1

COMBATTIMENTI Il miglior modo per incrementare il tuo livello SeeD nel tempo è effettuare combattimenti senza ricorrere ai G.F. Prova a sconfiggere più di 10 mostri in questo modo tra un accredito del salario e l'altro. I tuoi punti di valutazione aumenteranno e (a lungo termine) con essi il tuo livello. Se passi troppo tempo a girovagare o a giocare continuamente a carte finirai per essere declassato. Siccome incontrerai mostri più temibili con il progredire dell'avventura, il modo più semplice per assommare battaglie è andare alla ricerca di nemici nelle zone che hai visitato all'inizio del gioco. I mostri dell'Isola di Balamb o quelli delle pianure attorno a Dollet sono le prede più facili per dei guerrieri esperti (schermata 1).

EVENTI Anche il tuo comportamento durante e dopo determinati eventi influenza il tuo livello. Ecco alcuni esempi:

SCHERMATA 2

1. Non provare a lasciare il Garden di Balamb dall'ingresso principale la sera dell'esame e prima di andare a dormire dopo il salvataggio di Ellione al Centro di Addestramento. Se provi a uscire per tre volte verrai declassato.
2. Guadagni un livello SeeD se non vieni mai scoperto dai soldati blu e rosso di pattuglia sul Treno del Presidente mentre inserisci i codici nel corso della missione di dirottamento. Se vieni scoperto più di 10 volte, tuttavia, perdi un livello (schermata 2).
3. Se sfrutti la possibilità di uscire immediatamente (tramite la mappa) mentre esplori la Tomba del Re Senza Nome perdi immediatamente un livello SeeD.
4. Puoi incrementare il tuo livello SeeD di due punti alla base missilistica di Galbadia. Cerca sempre di sfuggire ai soldati con il dialogo e consegna il messaggio giusto al soldato nel deposito dei missili (dopo aver parlato con i due soldati sulla balconata). Eviterai così l'accumulo di punti penalità. Se imposti il timer dell'auto-distruzione a 10 minuti i tuoi punti non ne risentiranno. Se scegli 20 minuti i tuoi punti di valutazione diminuiranno leggermente; a 40 minuti il loro calo sarà invece notevole.
5. Dopo aver sconfitto NORG, non consentire al ragazzino nell'aula al 2° piano di osservare alcune magie o verrai declassato.
6. Puoi subire un declassamento anche prima di affrontare l'esame SeeD. Se mostri il tuo gunblade al ragazzino fuori dall'aula al 2° piano il tuo livello SeeD verrà diminuito di un punto non appena ti diplomerai.
7. Usa il cane per trovare Raijin durante l'occupazione Galbadiana di Balamb City e vedrai innalzato di un grado il tuo livello SeeD (schermata 3).
8. Segui la sotto-trama della Statua di Laguna al Villaggio degli Shumi fino alla fine per incrementare i tuoi punti di valutazione.
9. Se riesci a sconfiggere l'Ultima Weapon al Deposito dell'Oceano ottieni l'innalzamento del tuo livello SeeD.

SCHERMATA 3

Risposte ai test scritti SeeD

Dopo che Squall ha superato il suo esame SeeD pratico, puoi innalzare il suo livello SeeD in ogni momento superando i test SeeD. Ricorda che puoi affrontare i test soltanto sino alla soglia del tuo livello corrente. Se Squall si trova, ad esempio, al livello SeeD 20, puoi affrontare i test 1-20, ma non il test di livello 21 o superiore.

Ecco le risposte corrette per ciascuno dei 30 livelli dei test. "S" significa che devi rispondere Sì, "N" significa invece che devi rispondere "No". Prova a sostenere i test senza usare questa tabella e controlla le risposte solo in seguito: è un ottimo modo per capire come funziona il gioco.

LIV. TEST	DOMANDA n. 1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1	S	N	S	S	S	N	N	S	N	N
2	S	N	S	S	S	N	S	S	N	N
3	N	N	S	N	S	S	S	N	S	N
4	N	S	S	S	N	N	S	S	N	N
5	N	N	N	S	S	N	N	S	S	S
6	S	N	S	S	N	N	S	S	N	S
7	S	S	S	S	S	S	N	S	S	N
8	N	S	N	N	S	S	N	N	S	N
9	N	S	N	N	N	N	N	N	S	S
10	S	N	N	N	N	N	N	N	S	N
11	S	S	N	S	S	N	S	N	N	S
12	N	S	N	N	S	N	S	N	S	N
13	S	N	N	N	S	N	N	N	N	N
14	S	S	S	S	N	S	S	N	S	N
15	S	S	N	N	N	N	N	S	N	S
16	S	N	N	S	N	S	N	N	S	N
17	S	N	N	N	S	N	N	S	N	N
18	S	N	N	N	S	N	N	N	N	N
19	S	N	N	S	N	N	N	N	N	S
20	S	S	N	S	N	S	S	S	N	N
21	S	S	S	S	N	N	S	S	S	N
22	N	N	N	S	N	N	N	S	S	N
23	S	N	N	N	N	S	S	S	S	S
24	S	S	N	N	S	S	N	N	N	S
25	S	N	S	S	S	N	N	S	N	N
26	S	S	N	S	N	S	N	S	N	N
27	N	S	N	N	N	N	S	N	S	N
28	S	N	N	S	S	S	N	S	N	N
29	N	N	N	S	S	N	N	N	S	N
30	N	S	N	N	N	N	S	N	N	N

L'autopilota della Lagunarock

SCHERMATA 4

Sei pigro? Non c'è bisogno di guidare la Lagunarock per il mondo manualmente. Dopo il decollo, premi il tasto **SELECT** tre volte per visualizzare la mappa completa; indica l'area desiderata con il puntatore e premi il tasto ○ per raggiungere automaticamente la destinazione (schermata 4).

Riviste

La Guerra

Questa rivista è specializzata nell'insegnamento di arti marziali. Leggi ogni numero che ottieni così da permettere a Zell di imparare nuove Tecniche Speciali (schermata 5).

SCHERMATA 5

Ecco dove puoi trovare i numeri di La Guerra:

001 Prigione Dist-D, 1° piano. La rivista si trova in un baule nella cella di destra (Disco 2).

002 Balamb City, all'hotel. Raijin lascia cadere la rivista dopo che lo hai sconfitto (Disco 2).

segreti

003 Balamb Town, all'hotel. Prima di tutto, devi parlare con la ragazza con la coda di cavallo al banco della biblioteca del Garden di Balamb quando hai Zell nel tuo gruppo. Poi, visita il resto della biblioteca e parla con le altre persone (esistono sei differenti dialoghi in quest'area, a seconda che tu abbia Zell nel gruppo o meno, anche se non c'è hai bisogno di provarli tutti). Quando visiterai Balamb Town, dovrai entrare in casa di Zell e parlare con sua madre, la quale dirà al figlio che è passato un visitatore. Quindi vai a riposare all'Hotel di Balamb. Alla mattina, dopo aver lasciato la stanza, Zell starà conversando con la giovane bibliotecaria, che gli darà la rivista. Più dialoghi avrai ascoltato alla biblioteca, più battute della loro conversazione potrai origliare **(Disco 1)**.

004 Esthar City, sul marciapiede sopra al condotto giallo. Parla con il soldato di Esthar prima che venga avvistata la Lunatic Pandora. Parlagli di nuovo durante il conto alla rovescia per l'aggancio con la Pandora. Se scappa via, rincorrilo e attacca discorso un'altra volta per ricevere la rivista **(Disco 3)**.

005 Lunatic Pandora, sul pavimento del condotto a sinistra dell'ascensore 3 (al piano superiore), se hai trovato la seconda vecchia chiave (vicino ai segmenti di tubi) come Laguna **(Disco 3)**.

NB: Tutti numeri di La Guerra dovrebbero essere disponibili al negozio di libri di Esthar City (a 1.000 Guil ciascuno) **(schermata 1)**. I numeri 4 (1.000 Guil) e 5 (30.000 Guil) saranno in vendita unicamente se disponi dell'abilità Familiarità.

SCHERMATA 1

Armi Mese

Puoi modificare le armi dei personaggi soltanto sul modello di quelle descritte in questa rivista. Leggi tutti i numeri dopo averli ottenuti onde espandere la lista degli aggiornamenti. Troverai anche indicati gli oggetti che ti servono per la trasformazione **(schermata 2)**.

Ecco dove puoi trovare i numeri di Armi Mese:

n. 1 Esthar, sul pavimento del della Lunatica Pandora **(Disco 3)**.

n. 3 Dollet, in cima alla Torre Comunicazioni. Herbia la lascerà cadere dopo il combattimento **(Disco 1)**.

n. 4 Garden di Balamb, sulla scrivania della Singola Dormitorio di Squall **(Disco 1)**.

n. 5 Deling City, nelle fognature; accessibile tramite il passaggio sul retro della Residenza Presidenziale **(schermata 3) (Disco 1)**.

n. 6 Base Missilistica di Galbadia, il mostro BGH521F2 la lascerà cadere dopo il combattimento **(Disco 2)**.

n. 7 Garden di Balamb, vicino alle travi nel Centro di Addestramento **(Disco 3)**.

n. 8 Garden di Trabia, di fronte alla statua, nella parte inferiore dello schermo **(Disco 2)**.

NB: Tutti numeri di La Guerra dovrebbero essere disponibili al negozio di libri di Esthar City (a 1.000 Guil ciascuno). Il numero 1 (50.000 Guil) sarà in vendita unicamente se disponi dell'abilità Familiarità.

SCHERMATA 2

SCHERMATA 3

Il Cane

Una rivista che gli amanti degli animali non possono lasciarsi sfuggire. Cerca di trovare e leggere tutti i sei numeri. In questo modo potrai aggiungere nuovi attacchi al repertorio di Tecniche Speciali di Angelo. Controlla regolarmente la terza finestra di Status di Rinoa per essere sicuro che il cane assimili gli insegnamenti **(schermata 4)**.

SCHERMATA 4

Ecco dove puoi trovare i numeri di Il Cane:

Vol. 1: Sul pavimento del treno che va a Timber **(Disco 1)**.

Vol. 2: Nella stanza di Rinoa sulla Base Mobile dei Gufi del Bosco. Entra nello scompartimento di nuovo dopo aver incontrato Rinoa **(Disco 1)**.

Vol. 3: Timber, in vendita al negozio di animali (1.000 Guil) **(schermata 5) (Disco 1)**.

Vol. 4: Timber, in vendita al negozio di animali (1.000 Guil) **(Disco 1)**.

Vol. 5: Esthar City, in vendita al negozio di animali (1.000 Guil) **(Disco 3)**.

Vol. 6: Esthar City, in vendita al negozio di animali (1.000 Guil) **(Disco 3)**.

NB: Se non riesci a trovare i numeri 1 e 2, dovresti poterli acquistare al negozio di animali di Esthar City (a 1.000 Guil ciascuno).

SCHERMATA 5

Timber Maniacs

Queste riviste si trovano in svariati posti. Quando ne troverai una, Squall la leggerà automaticamente senza che tu possa osservarne i contenuti. I numeri di Timber Maniacs non vengono mostrati nella tua lista degli Oggetti; invece, Selphie aggiunge automaticamente un riassunto di ciascun numero al network della scuola **(schermata 6)**. Puoi conoscere le gesta del "Signor Laguna" tramite il computer sul banco di Squall nella classe del Garden di Balamb. Non si trova nel menu principale: devi cercarla all'interno della sezione Comitato per il Festival. Selphie inizierà a inserire i riassunti dopo che le avrai parlato di fronte al grande schermo del Garden di Trabia.

1. BALAMB TOWN > Stazione di Balamb, vicino al segnalatore del treno sulla banchina (prima di prendere il treno per Timber in occasione della missione di liberazione), oppure all'Hotel di Balamb, sulla scrivania della stanza d'albergo. Quando leggi una delle due, l'altra sparisce.
2. TIMBER > Hotel di Timber, sul tavolo della stanza d'albergo.
3. TIMBER > Nell'ufficio in fondo all'edificio dei Timber Maniacs, sul pavimento alla tua destra.
4. DOLLET > Nel pub, al piano superiore, sul tavolo sulla sinistra dello schermo.
5. DOLLET> Hotel di Dollet, sulla scrivania della stanza d'albergo.
6. DELING CITY > Hotel di Deling City, sotto il letto in mezzo alla stanza.
7. FISHERMAN'S HORIZON > All'Hotel di F.H. (schermata 7), in fondo alla stanza (al piano superiore dell'edificio del negozio).
8. FISHERMAN'S HORIZON > Nella casa dell'artigiano, in fondo al binario, vicino alla stazione.
9. GARDEN DI TRABIA > In fondo al cimitero.
10. NAVE DEI SeeD BIANCHI > Sul ponte, a sinistra del timone.
11. CASA DI EDEA (CENTRA) > Sul pavimento della stanza principale in rovina.
12. ROVINE DI CENTRA > Non ci sono riviste qui. Però, se visiti queste rovine, l'articolo di Laguna su questo posto si aggiungerà ai riassunti di Selphie.

SCHERMATA 6

SCHERMATA 7

L'Occulto

Raccogli e leggi questa rivista per trovare dettagli su come evocare il misterioso G.F. Kharonte.

Ecco dove puoi trovare i numeri di l'Occulto:

L'OCCULTO I: Garden di Balamb , in uno scaffale della biblioteca (Disco 1).

L'OCCULTO II: Esthar City, Negozio di libri (35.000 Guil) (Disco 3).

L'OCCULTO III: Fisherman's Horizon, in occasione del tuo primo viaggio, sul molo sotto il passaggio, che collega la costruzione cilindrica rossa e bianca con il Garden di Balamb. Scendi la scaletta sulla sinistra (prima di rientrare al Garden) e parla con il vecchio pescatore che il Garden ha quasi investito (schermata 1). Riceverai la rivista (Disco 2).

SCHERMATA 1

L'OCCULTO IV: Esthar City, nel corridoio della Residenza del Presidente. Parla con la guardia a sinistra del portone. Lascerà la rivista dietro di sé quando se ne andrà (Disco 3).

NB: Se non riesci a trovare le riviste L'Occulto, dovresti poterle acquistare al negozio di libri di Esthar City (a 35.000 Guil). L'Occulto I sarà in vendita unicamente se disponi dell'abilità Familiarità.

Villaggio degli Shumi

SCHERMATA 2

Il villaggio della tribù di NORG si trova su una grande isola ghiacciata nell'area nord di Trabia. Puoi atterrare nelle sue vicinanze. Entra (schermata 2) e avvicinati ai tre abitanti di guardia a una Fonte Energetica. Parla con lo Shumi al centro e paga 5.000 Guil: otterrai in cambio alcune unità di magia Ultima. Puoi assimilare questa magia più volte in futuro (anche se dovrai sempre pagare); la Fonte non si sarà però necessariamente ricaricata ogni volta che accederai al villaggio.

SCHERMATA 3

La raccolta delle pietre

Dopo aver assimilato la magia Ultima procedi oltre ed entra nell'ascensore: scenderai fino al villaggio. Dopo averlo esplorato, cammina dritto fino al capo estremo (supera lo stagno con la rana) ed entra nell'ultima casa. Vai verso il fondo dello studio dello scultore e parla con lui: scoprirai che sta realizzando una statua di Laguna. Nota che dietro la statua si trova un'altra Fonte Energetica. Recati ora alla casa dell'Anziano, dalla cui soglia si sarà ora spostato il Mumba di guardia (il piccolo esserino arancione). Ora che puoi, usa la Fonte Energetica vicina alla casa (c'è anche un Save Point) e quindi entra. Parla con l'Anziano (schermata 3), quindi torna dallo scultore, che ti chiederà di trovare cinque pietre: dovrai portargliele una alla volta e dopo ognuna lo scultore ti dirà quale deve essere la successiva. Lo specialista delle pietre, che può darti suggerimenti sulla collocazione delle stesse, si trova all'ingresso del villaggio.

SCHERMATA 4

SCHERMATA 5

SCHERMATA 6

SCHERMATA 7

ECCO DOVE TROVARE LE PIETRE:

1. **PIETRA BLU >** Torna allo studio dello scultore ed esamina la pietra blu che si trova all'immediata sinistra della statua di Laguna. Avrai così scoperto la prima pietra (schermata 4).
2. **PIETRA DEL VENTO >** Questa pietra si trova in prossimità del sentiero che collega le prime due case più vicine all'ingresso del villaggio (schermata 5).
3. **PIETRA DELLA VITA >** Una pietra ben nascosta: per trovarla esamina le radici dell'albero che cresce tra la casa dell'Anziano e la seconda casa a partire dall'ingresso del villaggio. Se trovi il punto giusto, Squall si arrampicherà e recupererà la pietra (schermata 6).
4. **PIETRA DELL'OMBRA >** Probabilmente la meno evidente, questa pietra si trova al primo ingresso, quello con i tre Shumi a guardia della Fonte Energetica. Esamina il pilastro di destra: la pietra si trova in prossimità dell'intersezione delle ombre sul pavimento (schermata 7).
5. **PIETRA DELL'ACQUA >** Non sembra ovvio che si tratti della pietra su cui siede la rana allo stagno? Non provarci neanche - non è quella giusta. Visita invece la casa dell'artigiano, di fianco a quella dello scultore. Entra in cucina ed esamina la parte sinistra del locale vicino al lavandino (schermata 8).

SCHERMATA 8

Dopo aver consegnato allo scultore l'ultima pietra verrai mandato nuovamente dall'Anziano. Questi ti regalerà una Piuma di Fenice come ricompensa. La statua, tuttavia, non è ancora finita...

La statua di Laguna

SCHERMATA 9

Esci dal villaggio e poi tornaci subito. Passa dallo studio dello scultore e parla con l'assistente dell'Anziano, quindi vai a casa di quest'ultimo. Parla con lui e quindi interpella il Mumba che si trova fuori dalla casa (schermata 9); la creaturina ti seguirà fino dallo scultore, ma senza grossi risultati. Parla dunque con l'assistente, torna dall'Anziano e interpellalo di nuovo; subito dopo ripeti la procedura, cioè torna dall'assistente (allo studio dello scultore) e quindi nuovamente dall'Anziano. Lo scultore ti manderà quindi dall'artigiano, che vive nella casa accanto (schermata 10). Dopo una breve discussione, costui si rivelerà però riluttante a finire l'opera, quindi fai ritorno dall'Anziano. Ti è capitato di intravedere un pupazzo di Mumba in casa del suo collega, il capomastro di Fisherman's Horizon? Torna laggiù (la casa si trova al termine del binario, vicino alla stazione) e verrai accolto proprio dal pupazzo animato. Prendilo con te e torna al villaggio degli Shumi, per poi dare il pupazzo all'artigiano. Egli sarà ora disposto ad aiutare lo scultore, grazie alla tua cortesia. Osserva il procedere dei lavori e fai nuovamente visita all'Anziano per ricevere l'oggetto Vol Difesa ST in regalo.

SCHERMATA 10

Recuperare la capsula di salvataggio

Durante il Disco 3, dopo il Pianto Lunare e il tuo ritorno alla Terra, puoi recuperare la capsula della Base Lunare. Sarà atterrata in un'area di emergenza nella parte più a sud di Esthar, nella Pianura Avadan. Lì incontrerai Piet e un medico. Potrai anche sfidarli a carte.

Fonti Energetiche nascoste

Esiste una serie di Fonti Energetiche nascoste in giro per il mondo. La maggiore concentrazione di magie potenti si trova sulle isole "Più Vicina all'Inferno" e "Più Vicina al Paradiso". Dato che si tratta di luoghi abitati da terribili mostri, ti conviene mettere in Junction l'abilità "Incontri 0" prima di andare a caccia di preziose magie come Ultima, Aura o Areiz.

Winhill

I frammenti del vaso

SCHERMATA 1

Visita Winhill quando hai la possibilità di viaggiare liberamente, portando con te Zell e Quistis. Ora puoi entrare nella grande residenza che si affaccia sulla piazza principale. Parla con il padrone di casa e ascolta le sue lamentele in merito alla scomparsa di un vaso. In realtà, il vaso è stato rotto e i pezzi sparsi per tutta la città da alcuni insolenti Kochocobo (pulcini di Chocobo). Se raccogli i quattro frammenti e li riporti al padrone di casa, verrai ricompensato con una preziosa Piuma di Fenice **(schermata 1)**.

ECCO DOVE TROVARE I FRAMMENTI

- Osserva l'armatura nell'ingresso della residenza. Premi il **tasto ○** quando Quistis è nella squadra: rimarrai stupito nel constatare che si muove autonomamente. Un Kochocobo svolazzerà via, facendo cadere tutto e lasciando un cumulo di piccole macerie. Osserva i pezzi (sempre premendo il **tasto ○**): quello verde è uno dei frammenti.
- Entra in casa di Raine e vai al piano di sopra. Parla con il proprietario e torna di sotto. Esamina quindi i fiori in basso a destra sullo schermo; una visione di Raine si materializzerà in un gatto; dai un'occhiata lì vicino, sul bancone, e otterrai un frammento **(schermata 2)**.
- Mentre fai per avvicinarti all'abitazione isolata e abbellita con dei fiori, la vecchia padrona di casa correrà all'interno. Seguila ed esamina i fiori bianchi (in prossimità della parte inferiore dello schermo) **(schermata 3)**.
- Il sentiero in mezzo ai campi non è più vuoto. Vicino al cartello "Caution" si trova infatti un piccolo Kochocobo. Rivolgiti di schiena, oppure di fronte rispetto allo schermo, e premi i **tasti direzionali** quando il Kochocobo è ai tuoi piedi. Con il giusto tempismo, darai un calcetto all'uccellino, che lascerà così cadere l'ultimo frammento prima di correre via.

SCHERMATA 2

SCHERMATA 3

Altri oggetti dal Kochocobo

Se dai al piccolo Kochocobo un altro calcio dopo aver recuperato il frammento del vaso, l'uccello lascerà cadere dell'Erba Ghisal. Puoi anche importunarlo oltre, ma non esagerare...

Mediazione a F.H.

Dopo aver sconfitto il BGH251F2 per la seconda volta e aver parlato con Rinoa, fai ritorno verso il Garden di Balamb. Sulla via del ritorno, Irvine ti dirà qualcosa; vai con lui a visitare il capomastro (la sua casa si trova in fondo ai binari alla destra della piazza principale). Lo troverai impegnato in una animata discussione con un soldato; esci e rientra subito per interrompere il litigio (il soldato sarà sparito). L'artigiano ti ricompenserà con una Megafenice.

L'aspirante giornalista di Timber

Durante il Disco 1, dopo che sei salito a bordo dell'ultimo treno per la Stazione Est di Galbadia, scendi a destinazione e torna a Timber a piedi. L'uomo fuori dall'ingresso della redazione di Timber Maniacs sta per abbandonare il suo sogno di diventare un giornalista. Se lo incoraggerai a raggiungere l'obiettivo, diventerà effettivamente giornalista e ti ricompenserà con un Collare durante il Disco 2. Se invece non lo spronerai, non comincerà a scrivere e si lamenterà più avanti.

I segreti delle Carte

Alla ricerca dei membri del gruppo CC

Un SeeD che passeggia lungo la hall del Garden di Balamb, nei pressi della mappa, menzionerà l'esistenza di un Card Club, un gruppo di giocatori di carte che annovera al suo interno alcuni membri dal grande prestigio... e dalle ottime carte. Dopo che avrai vinto 15-20 partite nel Garden di Balamb, i membri del gruppo CC ti riveleranno la loro identità uno per volta. Battili al gioco (in uno specifico ordine) e ti guadagnerai la loro stima. Tutti questi giocatori si trovano al Garden di Balamb.

Ecco dove trovare i membri del gruppo CC:

FANTE: Hall 1° piano, vicino alla mappa **(schermata 4)**.

FIORI: Hall 1° piano, all'estremo nord (generalmente sul passaggio che conduce al dormitorio) **(schermata 5)**.

QUADRI: Hall 1° piano, vicino alla mappa. La Dama di Quadri è in realtà una coppia di ragazze.

PICCHE: Corridoio 2° piano, vicino all'ascensore. Potresti dover visitare il corridoio più volte; il Fante di Picche e i suoi amici non ci sono sempre.

JOKER: 1° piano, Centro di Addestramento; Training Center, sulla banchina di legno vicino all'entrata di destra. Appare casualmente, quindi potresti dover fare più visite. Il Joker non ci sarà se usi l'abilità "Incontri 0" onde evitare l'Archeosaurus **(schermata 6)**.

CUORI: 3° piano; sfida Shu sul ponte: è lei la Regina di Cuori **(schermata 7)**.

RE: 1° piano; interpella (e sfida) la Dottoressa Kadowaki nell'infermeria. Quindi coricati sul letto del dormitorio di Squall e avrai una sorpresa.

SCHERMATA 4
SCHERMATA 5
SCHERMATA 6
SCHERMATA 7

Alla ricerca della Regina delle Carte

Questa donna misteriosa ama viaggiare. Si sposterà dopo che avrai perso una carta rara a suo favore. Ecco dove puoi trovarla e dove è più probabile che si rechi dopo aver lasciato ogni area. Se ti annuncia di voler andare lontano significa probabilmente che la troverai alla Base Lunare o alla Gran Pianura di Esthar.

AREA	DESITNAZIONE PIÙ PROBABILE
Balamb Town, fuori dalla stazione	Deling City
Deling City, alla reception dell'hotel	Fisherman's Horizon
Dollet, al piano superiore del pub	Deling City
Trabia - Hotel del Villaggio Shumi, reception	Dollet
Winhill, alla reception dell'hotel	Dollet o Deling City
Fisherman's Horizon, vicino al Save Point	Esthar City
Esthar City, nella halla appena entrati nella Residenza del Presidente	Lunaside
Esthar - Lunaside, nella hall principale	Imprevedibile

Abolire le regole

Se sei mai stato danneggiato dall'obbligo di utilizzare carte deboli per via della regola "A Caso", c'è una speranza: individua lo studente del Garden di Balamb che passa il suo tempo presso il porto di Balamb. Se lo sfiderai, egli cancellerà tutte le regole che fino a quel momento sono state acquisite. L'unica regola superstite sarà "Uno". Il meccanismo è valido per l'area di Balamb, ivi compreso il Garden. Sfrutta questa possibilità per sfidare i giocatori del Garden, specie quelli appartenenti al CC: dovresti avere molti meno problemi a batterli.

Come evitare di perdere carte preziose

Per via della regola "A Caso", vincere alcune partite può diventare difficile, dato che il computer sceglie spesso carte deboli dal tuo mazzo. Se desideri ottenere carte potenti e rare piuttosto che costruire una collezione completa, prova questo metodo: trasforma (con l'abilità Transcard, apprendibile dal G.F. Quetzal) tutte le tue carte dei mostri in oggetti, conservando solo quelle di Livello 8 e 9 (G.F.), oltre a quelle di Livello 10 (personaggi), quindi sfida i giocatori che sai avere carte rare (vedi sopra). In questa maniera, anche se le tue carte vengono scelte a caso, ci sono maggiori probabilità che siano potenti e che ti consentano di vincere la partita.

GIOCARE A CARTE DURANTE IL DISCO 4 Sebbene le città non siano più accessibili nel corso del Disco 4, puoi ancora vincere alcune carte preziose. Dal Castello di Artemisia, percorri la gigantesca catena e usa un chocobo per raggiungere la Lagunarock (vedi la Soluzione passo per passo - Disco 4). Ottenuta indietro la tua nave potrai nuovamente viaggiare libero; il gruppo CC si troverà a bordo, se hai battuto tutti i membri in precedenza. È probabile che possiedano carte di Livello 8 o inferiore; in più puoi trovare la Regina delle Carte, che si trova ora nella zona d'atterraggio d'emergenza della capsula della Base Lunare, nella Pianura Avadan, a sud-est di Esthar. Non è visibile dall'alto: cammina sul punto corretto per accedere all'area in questione.

SCHERMATA 1

SCHERMATA 2

Carte rare

Carte di Livello 8 G.F.

Nome	Come ottenerla
Debuchocobo	Perdi la carta del Kochocobo con la Regina delle Carte, quindi gioca con l'uomo seduto sulla panchina fuori dalla biblioteca del Garden di Balamb
Ghilgamesh	Gioca con il Re del CC al Garden di Balamb
Komoguri	Gioca con il ragazzino che corre per la hall del Garden di Balamb
Kochocobo	Raccogli gli oggetti sepolti in tutto il Chocobosco, quindi visita il Chocobosco Sacro nel Bosco Grandidieri nell'area nord di Esthar
Quetzal	Gioca con il capostazione Dobe al piano superiore della sua casa a Fisherman's Horizon **(schermata 1)**
Angelo	Gioca con Watts sulla Nave dei SeeD Bianchi **(schermata 2)**
Shiva	Dai la rivista "La Mia Vicina" a Zone sulla Nave dei SeeD Bianchi (dopo averlo ripetutamente interpellato)
Ifrid	Vinci il combattimento contro Ifrid nella Caverna di Fuoco a Balamb; riscattala dal Martine a F.H. dopo averla persa contro Caraway
Siren	Gioca con il proprietario al piano superiore del pub di Dollet
Seclet	Vinci il combattimento contro Seclet e Minotaur nella Tomba del Re Senza Nome a Galbadia
Minotaur	Vinci il combattimento contro Seclet e Minotaur nella Tomba del Re Senza Nome a Galbadia

Carte di Livello 9 G.F.

Nome	Come ottenerla
Carbuncle	Gioca con la Regina del CC al Garden di Balamb
Diablos	Vinci il combattimento contro Diablos
Leviathan	Gioca con il Joker del CC al Garden di Balamb
Odino	Vinci il combattimento contro Odino alle Rovine di Centra
Pandemon	Gioca con il ragazzo o la ragazza fuori dall'Hotel di Balamb City
Cerberus	Vinci il combattimento contro Cerberus al Garden di Galbadia
Alexander	Gioca con Piet alla Base Lunare
Fenice	Perdi la carta di Kharonte alla Regina delle Carte, quindi gioca con l'assistente alla Residenza del Presidente di Esthar City
Bahamut	Vinci il combattimento contro Bahamut nell'Isola di Ricerca Sottomarina
Kharonte	Perdi la carta di Alexander con la Regina delle Carte, quindi gioca con il barista del pub di Timber
Eden	Vinci il combattimento contro Ultima Weapon al Deposito dell'Oceano

Carte di Livello 10 Giocatore

SCHERMATA 1

Nome	Come ottenerla
Ward	Gioca con Odine al Laboratorio di Esthar City
Kiros	Perdi la carta del Komoguri con la Regina delle Carte, quindi gioca con l'uomo vestito di nero al Centro Commerciale di Deling City
Laguna	Gioca con Ellione alla Base Lunare
Selphie	Gioca con l'amica di Selphie al Garden di Trabia
Quistis	Gioca con il Membro n.1 del Trepe Fan Club alla Caffetteria del Garden di Balamb **(schermata 1)**
Irvine	Perdi la carta di Seclet con la Regina delle Carte, quindi gioca con Flo al piano superiore della casa del capostazione a Fisherman's Horizon
Zell	Gioca con la madre di Zell nella sua casa di Balamb City (Zell deve essere nel gruppo)
Rinoa	Gioca con il padre di Rinoa a Deling City (nella Residenza di Caraway) dopo avere perso la carta di Ifrid con lui.
Edea	Gioca con Edea alla sua casa
Seifer	Gioca con Cid al Garden di Balamb o alla Casa di Edea
Squall	Gioca con Laguna a Esthar City o a bordo della Lagunarock

Il Chocobosco

Non avrai strettamente bisogno dei Chocobo, dei grandi uccelli gialli da trasporto, dato che spesso disporrai di altri mezzi. Tuttavia, esiste una particolare carta che può essere ottenuta soltanto presso Chocobosco Sacro, raggiungibile solo tramite uno degli uccelli. In più, dovrai usare un Chocobo anche per raggiungere la Lagunarock dal Castello di Artemisia durante il Disco 4. Se non intendi acchiappare l'uccello ogni volta che ne hai bisogno e desideri anche risparmiare i 1.200 Guil che spenderesti chiedendo aiuto al Chocoboy (vedi capitolo "Come Giocare"), ecco il modo più semplice per farlo.

Le vie dei Chocobo conducono in luoghi interessanti...

Ascolta la spiegazione di Chocoboy nella prima foresta che visiti, quindi osserva le immagini qui intorno. I punti in cui puoi far apparire e scomparire i Kochocobo (pulcini di Chocobo) sono numerati in queste foto. Spostati verso il punto marchiato dal flauto e usa il Chocosonar per verificare la tua posizione; quindi usa il Chocoziner. Segui questa procedura per ognuno dei punti indicati. Quando sarà rimasto un solo Kochocobo, parlagli usando il tasto ○ e la sua mamma entrerà in scena. Ora usa il Chocosonar per trovare il punto indicato con "X" sull'immagine: chiamerai in tuo aiuto il grande Chocobo, che lascerà cadere uno o più oggetti. Se interpellerai ancora il Chocoboy, questi ti rivelerà che gli uccelli ti considerano ora "uno di loro". Potrai così fare ritorno a questo Chocobosco in qualsiasi momento e troverai sempre una mamma Chocobo al tuo servizio.

Visita i Chocoboschi nel seguente ordine per fare più in fretta:

1) IL BOSCO LIV. PRINCIPIANTI (TRABIA - ISOLA DI WINTER, VICINO AL VILLAGGIO DEGLI SHUMI)

Suggerimento del Chocoboy	Basta trovare il punto dove cade un Kochocobo
Migliore ordine dei punti flauto	4
Oggetti ottenuti	Gemma Aura

Parla con il Chocoboy dopo aver trovato il grande Chocobo e otterrai la Gemma Aura. Il Chocoboy ti darà anche il G.F. Boko! Non puoi metterlo in Junction, ma ti aiuterà ogni volta che lo evocherai; per evocarlo hai bisogno dell'Erba Ghisal, quindi fanne buona scorta la prossima volta che incontri il Chocoboy.

2) IL BOSCO LIV. BASE (TRABIA - DISTESA DI SOLVARD)

Suggerimento del Chocoboy	Devi suonare il flauto due volte
Migliore ordine dei punti flauto	1, quindi 3
Oggetti ottenuti	Gemma Flare

3) IL BOSCO DELLA SOLITUDINE (CENTRA - PENISOLA NECTAL)

Suggerimento del Chocoboy	Cerca bene dove suona il Chocosonar
Migliore ordine dei punti flauto	Trova 1, l'unico punto disponibile (complicato)
Oggetti ottenuti	Gemma Protect, Gemma Meteo

Sfida il Chocoboy a una partita a carte dopo avere "acchiappato" la mamma Chocobo. Quindi parlagli di nuovo e chiedigli di spostarsi: il Chocoboy staziona infatti sul tesoro sepolto nel bosco. Ora usa il Chocosonar per trovare il punto esatto. Se il menu flauto non appare in questo modo prova a spostarti leggermente di lato, apri il menu e scegli il Chocoziner. Torna nel punto originale e usa il Chocoziner per chiedere al Chocobo di estrarre le preziose gemme.

4) IL BOSCO DELLA LONTANANZA (DISTESA DI BIKET - VICINO AL GARDEN DI TRABIA)

Suggerimento del Chocoboy	Cerca bene dove suona il Chocosonar
Migliore ordine dei punti flauto	1, quindi 4
Oggetti ottenuti	Gemma Shell, Gemma Sancta

* Il Punto Flauto 4 si trova all'ingresso di questo Chocobosco, tra i primi due alberi.

5) IL BOSCO DEL GIOCO (PIANURA LENAN - A EST DELLA CASA DI EDEA

Suggerimento del Chocoboy	Chocobowling con quattro birilli, una palla
Migliore ordine dei punti flauto	1, 2, 3, quindi 5
Oggetti ottenuti	Gemma Meteo, Gemma Flare, Gemma Ultima

** Il punto marcato con una O è, per la precisione, sulla destra rispetto alla sua posizione mostrata in questa schermata.

6) IL BOSCO DEL RECINTO (ESTHAR - MONTAGNE TAHR)

Suggerimento del Chocoboy	Cerca prima nei lati, poi al centro
Migliore ordine dei punti flauto	1, 2, 3, 4, quindi 5
Oggetti ottenuti	Gemma Meteo, Gemma Sancta, Gemma Ultima

Dopo avere conquistato tutti e sei i Chocobo e i loro Kochocobo torna al Bosco della Lontananza e cavalca il Chocobo. Segui il tragitto indicato sulla mappa per raggiungere il Chocobosco Sacro. Questo bosco isolato non può essere raggiunto con nessun altro mezzo, dato che la Lagunarock non può atterrare in quell'area. Lì potrai assistere alla famigerata Danza dei Chocobo... e un Kochocobo ti darà la carta del Chocobo. Potrai anche acquistare dell'Erba Ghisal.

Il mistero del Lago Ober

Alla ricerca della triostella

Hai bisogno della Lagunarock per completare questa sotto-trama. Visita il lago circolare a nord di Timber ed esamina la punta del braccio di terra che si insinua nel lago (schermata 1). Apparirà un messaggio e dovrai scegliere se scagliare una pietra oppure cantare una canzone: canta per incontrare un invisibile abitante del lago. Quest'ombra nera ti chiede di cercare il signor scimmia, un suo amico. Lo troverai (è anch'esso invisibile) nel bosco praticamente circondato da un altopiano a nord-ovest di Dollet. Corri per il bosco premendo il **tasto O** continuamente: quando incapperai nella scimmia, questa non si lascerà acchiappare, indipendentemente dall'opzione che scegli. Torna dunque al Lago Ober e sveglia l'ombra canticchiando di nuovo: sarà comunque felice e farà qualche vago riferimento ad alcuni luoghi interessanti.

SCHERMATA 1

SCHERMATA 2

Premi il **tasto O** ripetutamente per far apparire vari messaggi (e trascriviIi): si tratta di suggerimenti indiretti per trovare delle cose. Dovrai passeggiare per le aree indicate, premendo frequentemente il **tasto O** onde scovare qualsiasi particolare inusuale. Metti in Junction l'abilità "Incontri 0" per rendere più semplice la ricerca. La maggior parte delle indicazioni dell'ombra si riferisce a rocce che mostrano delle lettere incise su di esse. Puoi trovare queste tavolette di pietra nelle seguenti aree, a seconda del suggerimento dato:

1. *"Troverai qualcosa anche all'isola a Est di Timber."* (Timber - Mandy Beach) - Scandaglia la zona orientale dell'isola a nord del ponte che conduce a Fisherman's Horizon. Torna al lago Ober dopo aver trovato la pietra dovrai farlo ogni volta), canticchia all'ombra e vedrai visualizzato il seguente messaggio (schermata 2).
2. *"... alla spiaggia di Balamb, qualche volta, giunge a riva qualcosa di speciale"* (Balamb - Coste di Linar) - Perlustra la punta orientale della costa. Otterrai alcuni messaggi riguardanti alcune semplici pietre, ma dovrai cercare quella giusta (schermata 3).
3. *"... c'è qualcosa sopra la montagna dove si trova la caverna con il lago."* (Galbadia - Canyon Lallapalooza) - Questa descrizione si adatta all'altopiano subito sopra la cascata nell'area del Canyon Lallapalooza. Si può trovare individuando l'insenatura del fiume a est di Deling City. Atterra qui e perlustra il ciglio del burrone finché non vedrai apparire un messaggio riguardante un nido di uccello. Investiga oltre e sconfiggi i genitori del pulcino (dovrai combattere contro due Trusthevis) per ottenere la tavoletta.
4. (Dollet - Pianura Jespelidis) - L'ubicazione dell'ultima pietra non è molto evidente. Ritorna al Lago Ober e continua a lanciare rocce fino a che non ricevi il messaggio "La pietra ha fatto moltissimi salti". Ora vola fino al bosco della scimmia e passeggia fino a che non incontri il signor scimmia: può darsi che ti indirizzi qualche insulto, ma tu lanciagli la pietra per due volte. Ti lancerà indietro la quarta tavoletta (schermata 4).

SCHERMATA 3

SCHERMATA 4

Dopo aver raccolto le quattro pietre, torna di nuovo al Lago Ober e chiama l'ombra con la canzoncina. Durante la conversazione le tavolette verranno risistemate in modo che il messaggio sarà:

S I D I U P
O L R M R I
R T E O A A
O E D R D N

Leggi le iscrizioni dall'alto verso il basso e da destra a sinistra per comprendere il suggerimento: "PIANURA DI MORDRED IL TESORO".

Vola verso la striscia di terra rialzata a nord di Esthar City (Montagne di Nard), vai oltre e atterra sulla pianura, iniziando la ricerca in mezzo alla parte settentrionale della Pianura Mordred. Premi il tasto ○ ripetutamente fino a che non ti viene detto che "ci sono molte pietre multicolori, ognuna con una faccia diversa". A questo punto cammina oltre, premendo il tasto ○ a ogni passo: ignora tutti i commenti eccetto quelli della pietra rossa. Ogni volta che quest'ultima manda un messaggio girati su te stesso (con i **tasti L1/L2**) e dirigiti nella direzione opposta a quella indicata, tenendo d'occhio la mappa (premi **SELECT** per farla apparire) per i punti cardinali. Se ti viene detto "Il tesoro è verso nord!", allora vai a sud, e così via. Continua a seguire le indicazioni invertite fino a che non appare il messaggio "Il tesoro qui non c'è". Esamina questo punto di nuovo e riceverai una Triostella.

Tesoro supplementare

L'ombra del Lago Ober ti indica anche un tesoro decisamente più facile da trovare: ricordi il suo suggerimento "Prendi un po' di respiro alla Penisola di Eldbeack"? Devi prenderlo alla lettera. Vola verso la penisola a nord di Balamb, nella zone occidentale del continente Travia, e perlustra la punta meridionale. Troverai un pilastro di roccia con questa iscrizione:

TEUNPOSORODI
SCARESPIROLAMANGA

Se cancelli le parole "un po' di respiro" il messaggio cambia in: TESORO SCALAMANGA. Vola verso l'isola situata a sud-ovest di Esthar e cerca nel mezzo della punta di sud-ovest dell'Isola Scalamanga. Troverai l'oggetto Vol Fortuna.

L'avvistamento dell'UFO

Viaggiando per il mondo, avrai la possibilità di avvistare un UFO e fare la conoscenza di un piccolo, amichevole alieno. Ciò può avvenire soltanto dopo aver ottenuto la Lagunarock, dato che una delle aree d'incontro non si può raggiungere che con la nave. Se vuoi evitare di perdere tempo in combattimenti, usa l'abilità "Incontri 0" mettendola in Junction con il personaggio che ha Diablos. Potrai vedere l'UFO senza necessità di effettuare scontri mentre esplori le aree d'avvistamento.

Visita i luoghi che seguono in qualsiasi ordine e osserva gli oggetti che l'UFO porta con sé. Potresti dover camminare un po' in giro prima che l'UFO faccia la sua comparsa:

SCHERMATA 1

1. Spiaggia Monday a est di Timber (**schermata 1**).
2. Colline di Winhill attorno a Winhill.
3. Zona occidentale del Deserto Kayukbahr (nel continente a sud di Esthar) (**schermata 2**).
4. Isola a est della Penisola Jiadith di Trabia (serve la Lagunarock per questo avvistamento). Benché lo schermo passi in modalità combattimento, non puoi fare altro che osservare stupito mentre l'UFO vola via. Dopo questi quattro contatti, recati nella zona dell'altopiano a nord del Bosco Grandidieri di (a nord del Chocobosco Sacro). Incontrerai l'UFO (**schermata 3**) e potrai sconfiggerlo facilmente. Il disco volante andrà fuori controllo, ma dove finirà il pilota?

SCHERMATA 2

SCHERMATA 3

Assicurati che almeno un personaggio disponga del comando Oggetti, vola subito a Balamb e cammina attorno al cratere che in precedenza era sede del Garden. Qui, nella Pianura Arkland, incontrerai KoyoKoyo, il piccolo alieno. Puoi sconfiggerlo con un solo colpo – oppure aiutarlo. KoyoKoyo ti chiederà degli Elisir. Dagliene quanti ne ha bisogno e in segno di gratitudine ti lascerà la sua carta. Se lo combatti, invece, non otterrai quest'ultima.

Omega

Alla caccia del mostro

La madre di tutti i cattivi (vedi il capitolo "Mostri") ti attende al Castello di Artemisia. La bella notizia è che non c'è bisogno di affrontarla per completare il gioco. La brutta notizia è che il tuo orgoglio di SeeD potrebbe impedirti di sfuggire a questo scontro... Ecco come trovare la bestia:

SCHERMATA 4

SCHERMATA 5

1. Fai in modo che la squadra designata allo scontro attenda allo Switch Point del Giardino (**schermata 4**).
2. Conduci l'altra squadra all'Area Scale A e fai in modo che tiri la corda nell'area inferiore destra dello schermo per dare inizio al conto alla rovescia. Invia quindi rapidamente la squadra allo Switch Point e riprendi il controllo del team originale (**schermata 5**).
3. Quest'ultimo farà ora ingresso nella Cappella e inizierà il combattimento avvicinandosi a Omega.

Combattere la bestia

I tuoi personaggi avranno più preoccupazioni per rimanere in vita che non per attaccare questo tremendo mostro: il suo primo assalto provoca 9998 punti HP di danno a tutti i membri e verrà seguito da un colpo di potenza quasi eguale. Ciò significa che i tuoi G.F. saranno molto probabilmente messi fuori causa se provi a usarli. Inoltre, i loro attacchi sono inefficaci contro Omega. Assicurati di possedere gli oggetti energetici più potenti e anche la Med dell'Eroe o del Mago prima di avvicinarti al nemico: metti in Junction il comando Oggetti ad almeno due personaggi. Metti in Junction anche le abilità Autohaste, Iniziativa, Deduplica o Detriplica e prova anche con Autoprotect. Metti in Junction la magia Ade con le difese di status a tutti i personaggi, assicurati che tutti dispongano delle armi più potenti e usa la Tecnica Speciale di Squall il più possibile. Il G.F. Carbuncle e la magia Reflex saranno inutili perché non potrai lanciare magie energetiche sui tuoi se non per vederle riflesse. Al contrario, prova a invocare Kharonte, Eden e Cerberus (sempre che abbia un alto grado di compatibilità con il personaggio che li hanno in Junction) onde ottenere Double e Triple per tutti. Dai Supporto a Eden, Shiva e Alexander; Kharonte indebolisce le difese di Omega, consentendo alla squadra di provocare danni maggiori con gli attacchi fisici. Quando riesci ad attaccare usa la magia Zero: potrebbe rivelarsi più efficace di Ultima. Assimila dal mostro le magie Flare, Sancta, Meteor e Ultima quando puoi. Sarà una battaglia molto prolungata, posto che tu riesca a sopravvivere abbastanza. Se vincerai, riceverai una Triostella, e potrai davvero riempirti il cuore d'orgoglio per un simile successo!

La guida definitiva per il gioco definitivo

FINAL FANTASY® VIII

GUIDA STRATEGICA UFFICIALE

196 pagine a colori, fondamentale per i principianti, indispensabile per i giocatori esperti

- Spiegazione completa del sistema dei menu di Final Fantasy® VIII (Junction, Guardian Force, Abilità e Magie)
- Capitoli specifici per Mostri, Oggetti e Carte
- Oltre 80 pagine di soluzione completa
- Strategie per affrontare i nemici e tutti i boss
- Mappe dettagliate di tutte le aree
- Indicazioni esatte sulla posizione dei Save Point e delle Fonti Energetiche
- Immagini di gioco di alta qualità per illustrare le strategie d'azione
- Informazioni di compendio su alleati e avversari
- Suggerimenti, segreti e soluzioni degli enigmi

ISBN 0-953-71123-4

L. 25.000

SQUARESOFT